Kolekcja
sześciolatka



karty pracy 1

nowa era

Kolekcja sześciolatka

....

imię i nazwisko



karty pracy 1

nowa era

Objaśnienia zastosowanych oznaczeń:

Społeczny i emocjonalny obszar rozwoju

– edukacja społeczno-emocjonalna (na stronach nazwa skrócona)

Poznawczy obszar rozwoju

– sprawność manualna

– percepcja wzrokowa

– myślenie

– pamięć i uwaga

– pierwsze próby czytania i pisania (na stronach nazwa skrócona)

– edukacja matematyczna

– edukacja przyrodnicza (na stronach nazwa skrócona)

– wychowanie przez sztukę

– zadania dodatkowe, do wykonania w dowolnym czasie



– zadania do wykonania z użyciem naklejek z wyklejanki



– zadania dla dzieci pracujących szybciej, trudniejsze, dodatkowe, wykraczające ponad podstawę programową

1. Dzieci biorą udział w zabawie. Nazwij części ciała, którymi się witają.

- Narysuj serduszko obok dzieci, które witają się kolanami, kwiatek – obok tych, które witają się piętami, słoneczko – obok tych, które witają się łokciami, balonik obok tych, które witają się kciukami, gwiazdkę obok tych, które witają się czołami.
- W pustej ramce narysuj tyle kółek, ile par dzieci widzisz na obrazkach.





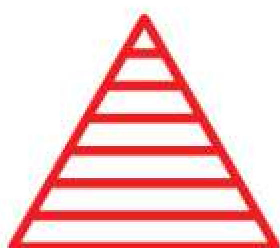
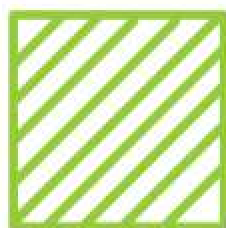


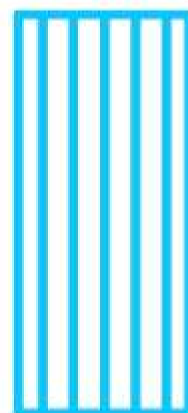
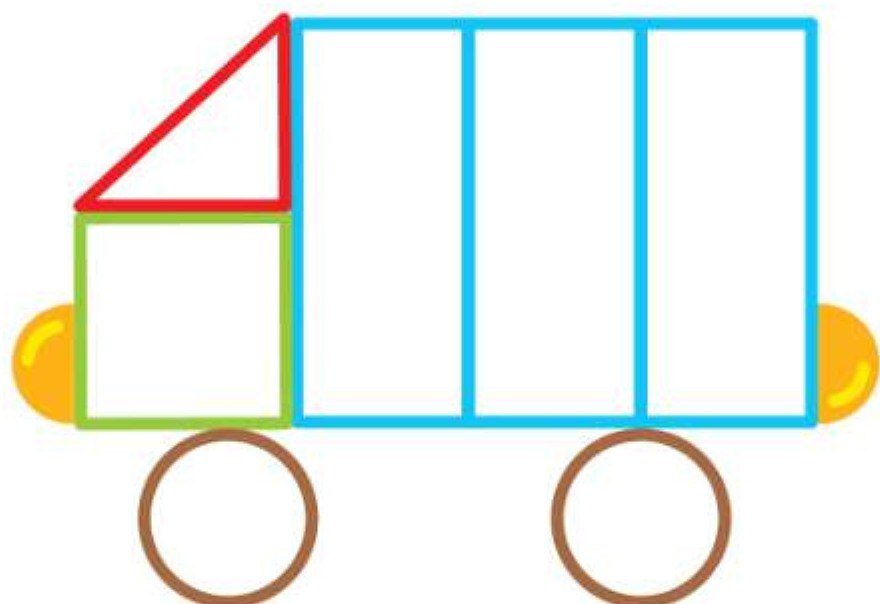
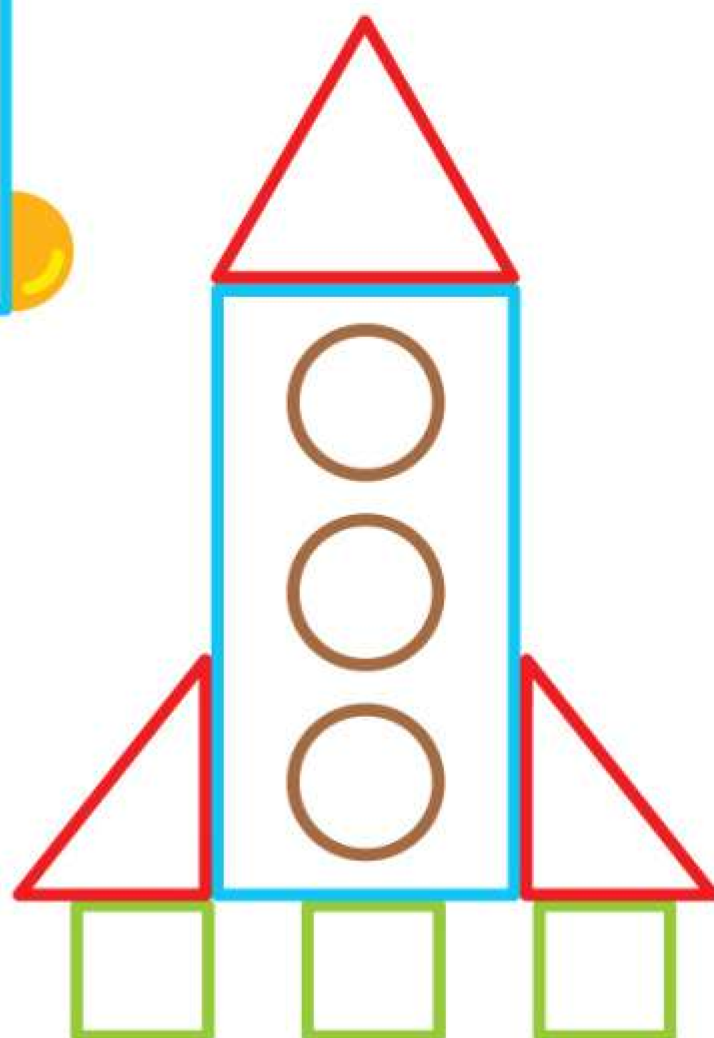
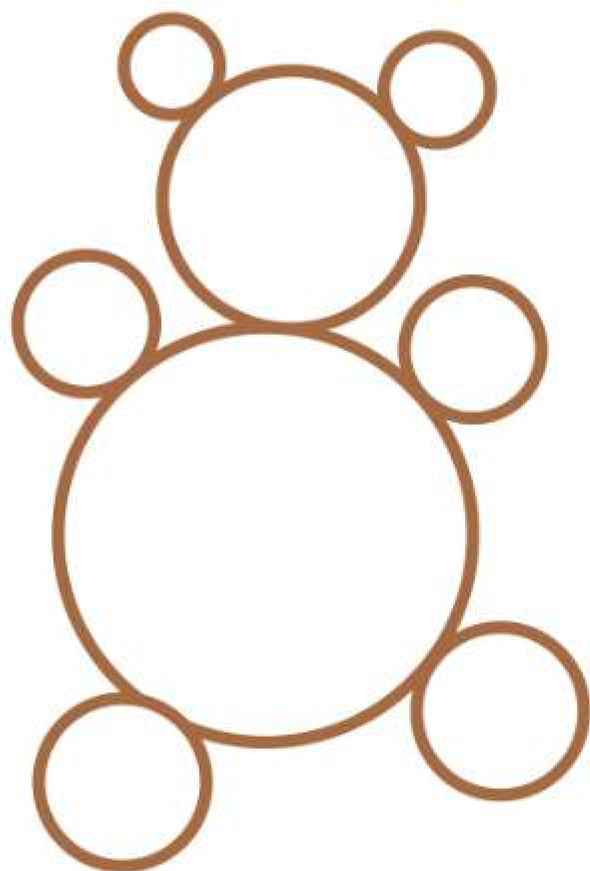






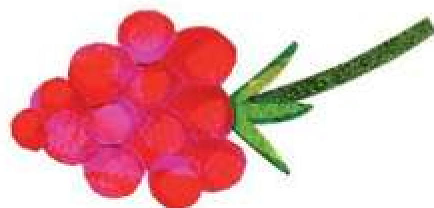
1. Wypełnij każdą figurę geometryczną na obrazku liniami, zgodnie z podanym wzorem. Staraj się, żeby linie nie dotykały do siebie. Wklej dodatkowe elementy.

1. Połącz w pary obrazki, których nazwy zaczynają się tą samą głoską.













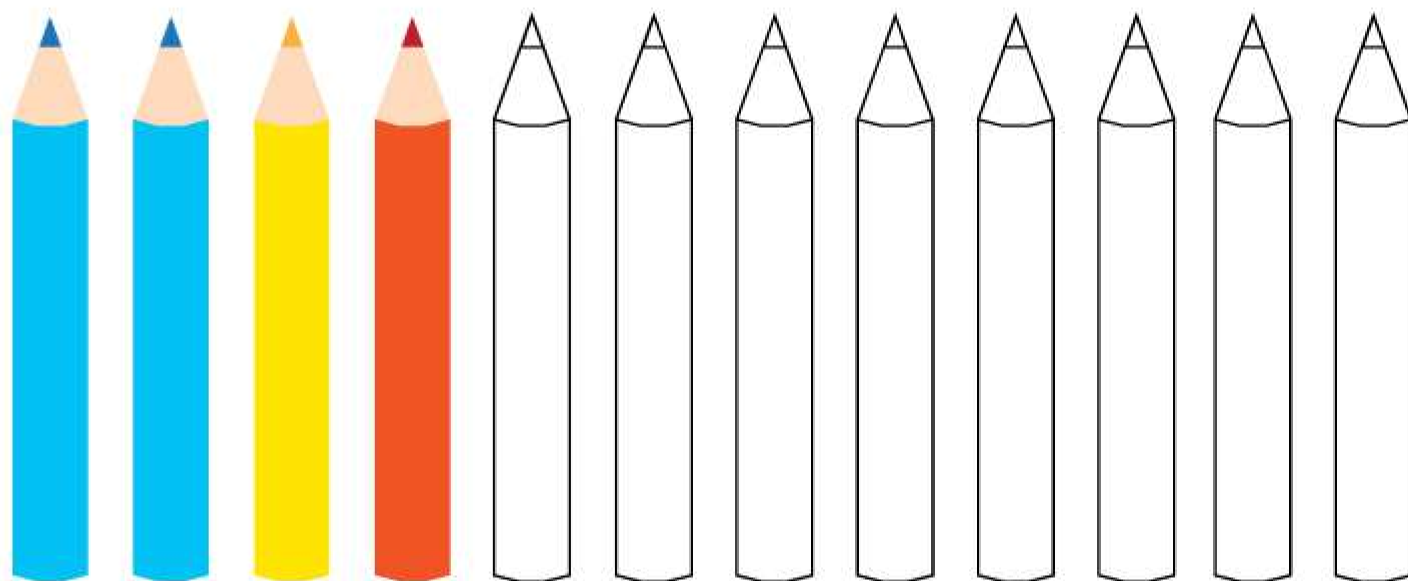




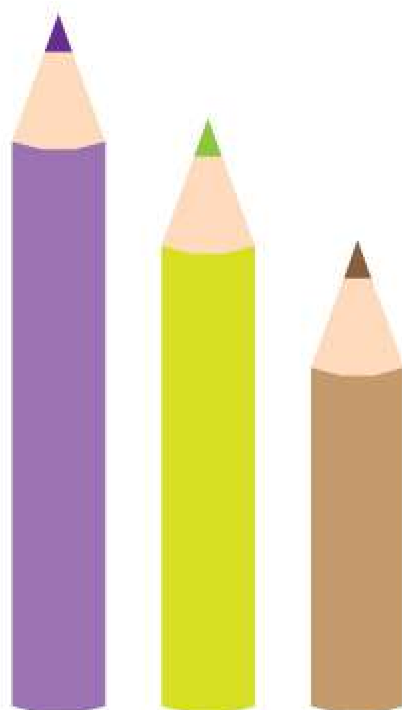
1. Odszukaj i połącz w pary smoki, których ogony składają się z takich samych figur.



1. Popatrz uważnie, w jakim porządku rozpoczęto kolorowanie kredek. Pokoloruj odpowiednio pozostałe kredki.

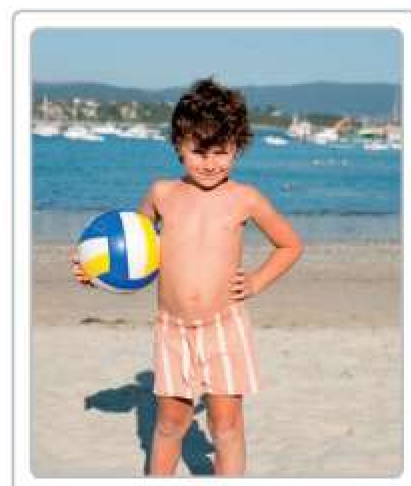


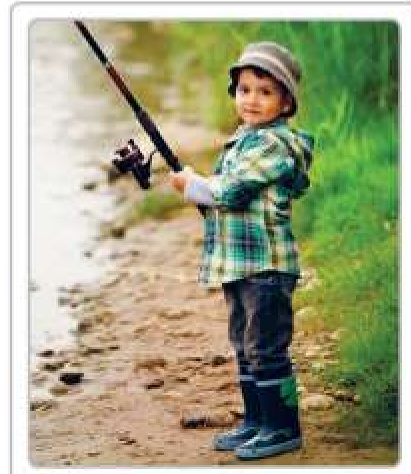
2. Dorysuj dwie kredki dłuższe i dwie kredki krótsze tak, żeby kredki na rysunku były ustawione od najdłuższej do najkrótszej.



1. Połącz chłopców z odpowiednimi zdjęciami i powiedz, gdzie każdy z nich spędził wakacje. Powiedz, co można robić w każdym z tych miejsc.

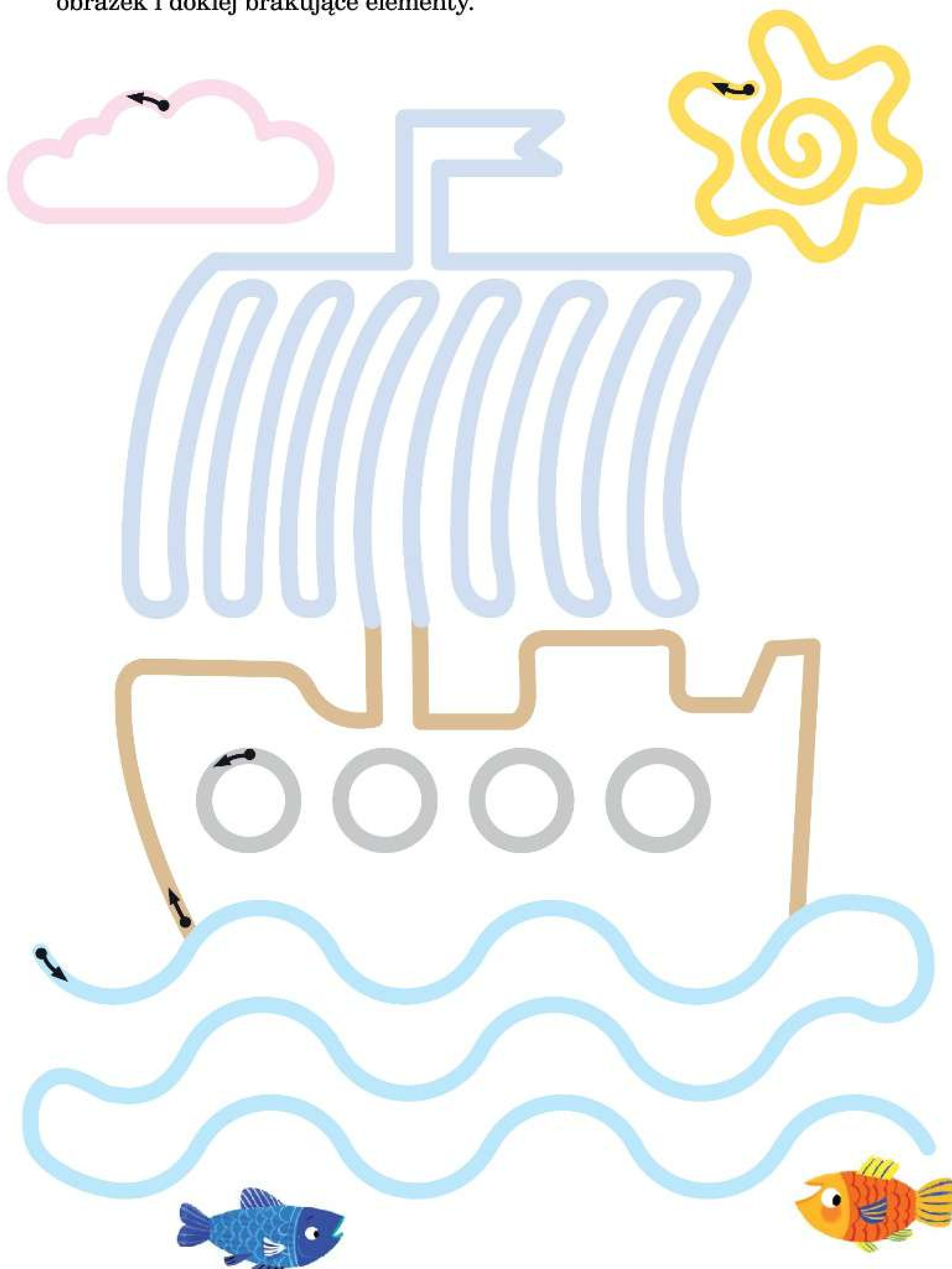


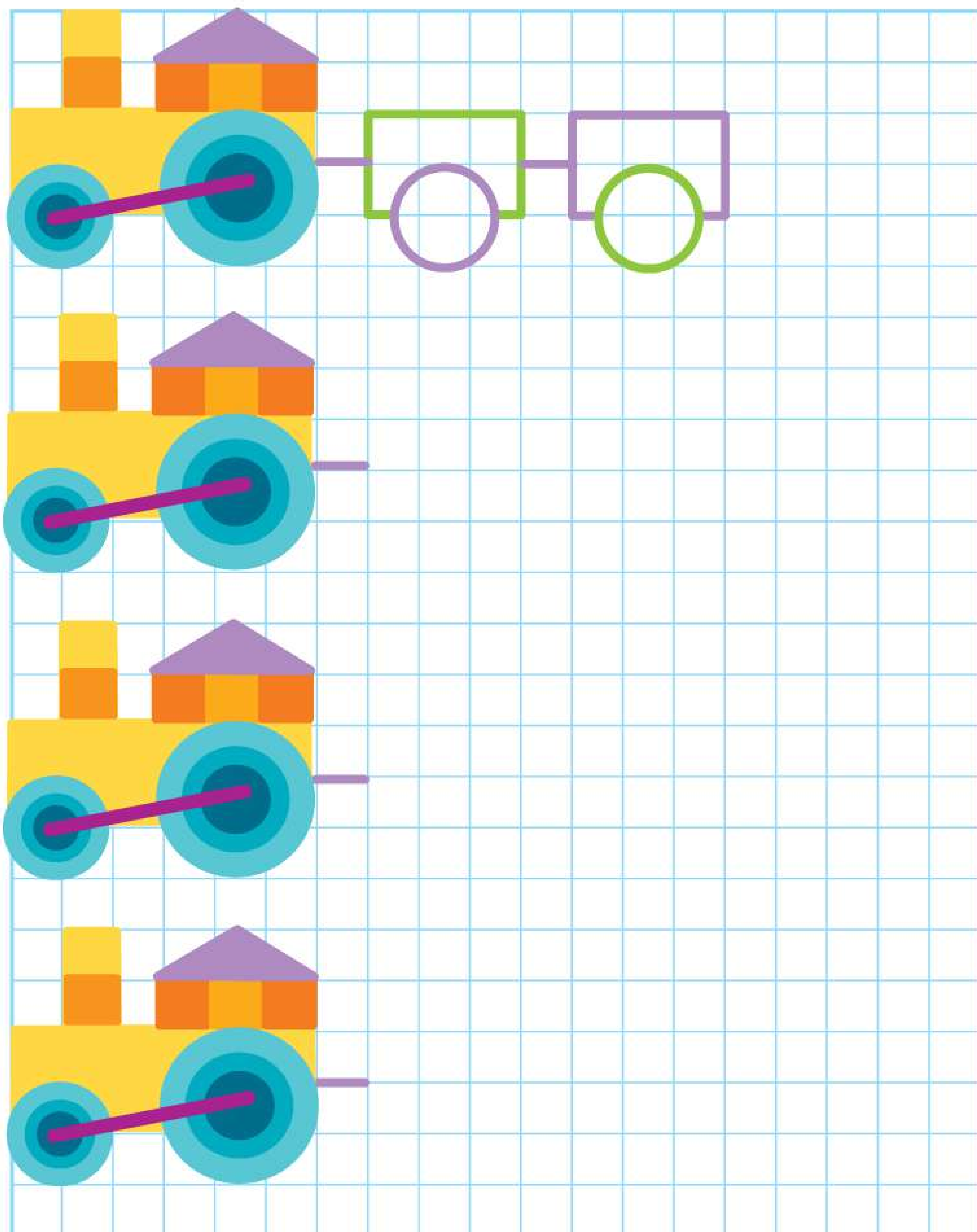




1. Rysuj po śladzie, starając się nie odrywać ołówka od kartki. Pokoloruj obrazek i doklej brakujące elementy.



1. Dorysuj wagony według wzoru tak, aby druga lokomotywa miała tyle samo wagonów co pierwsza, trzecia – o jeden wagon więcej niż pierwsza, a czwarta – o jeden wagon mniej niż pierwsza.



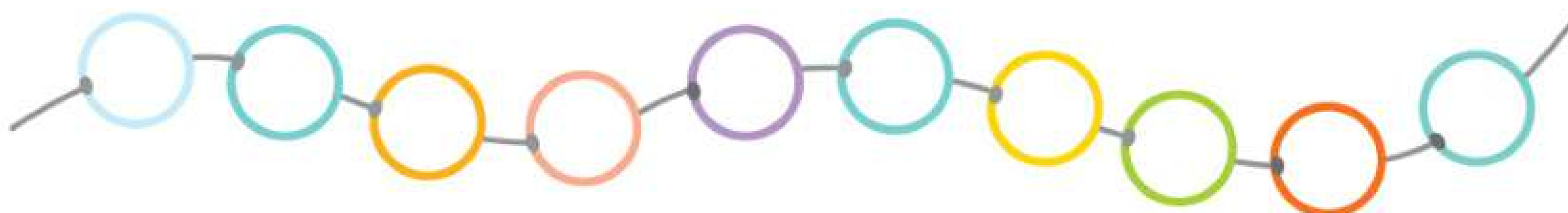
1



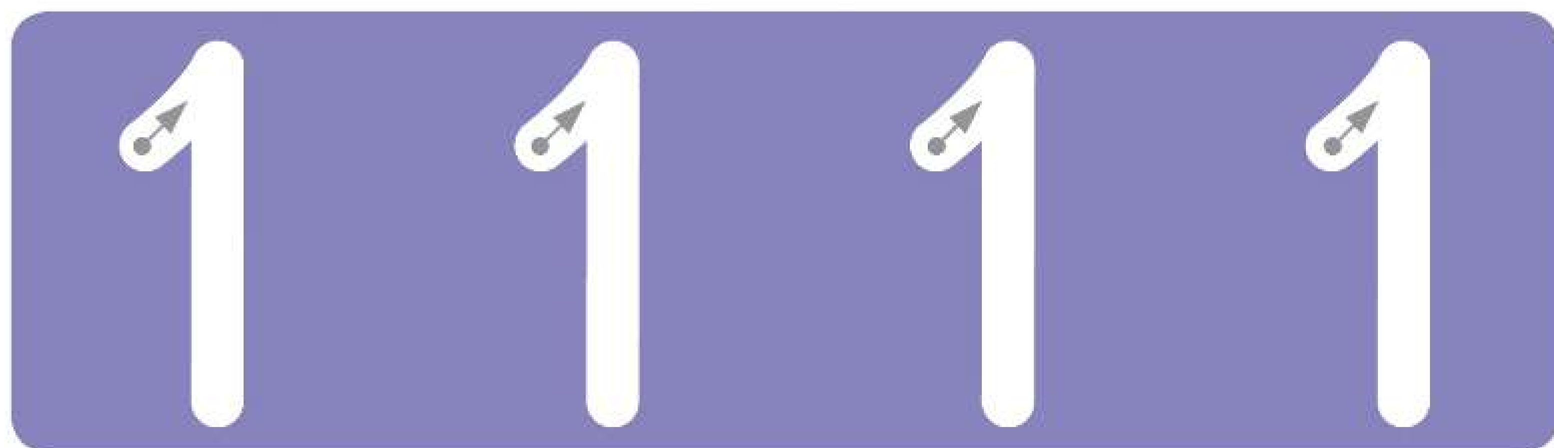
1. Odszukaj i otocz pętlą wszystkie cyfry 1.



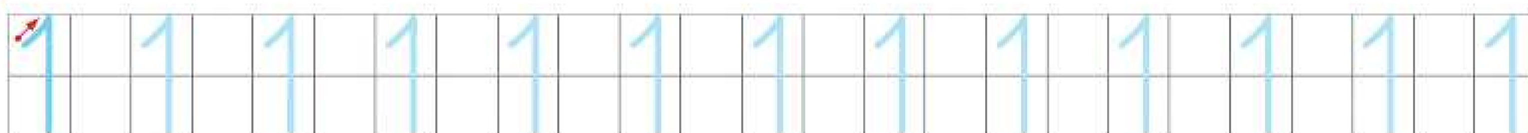
2. Pokoloruj pierwszy koralik, licząc od lewej strony.



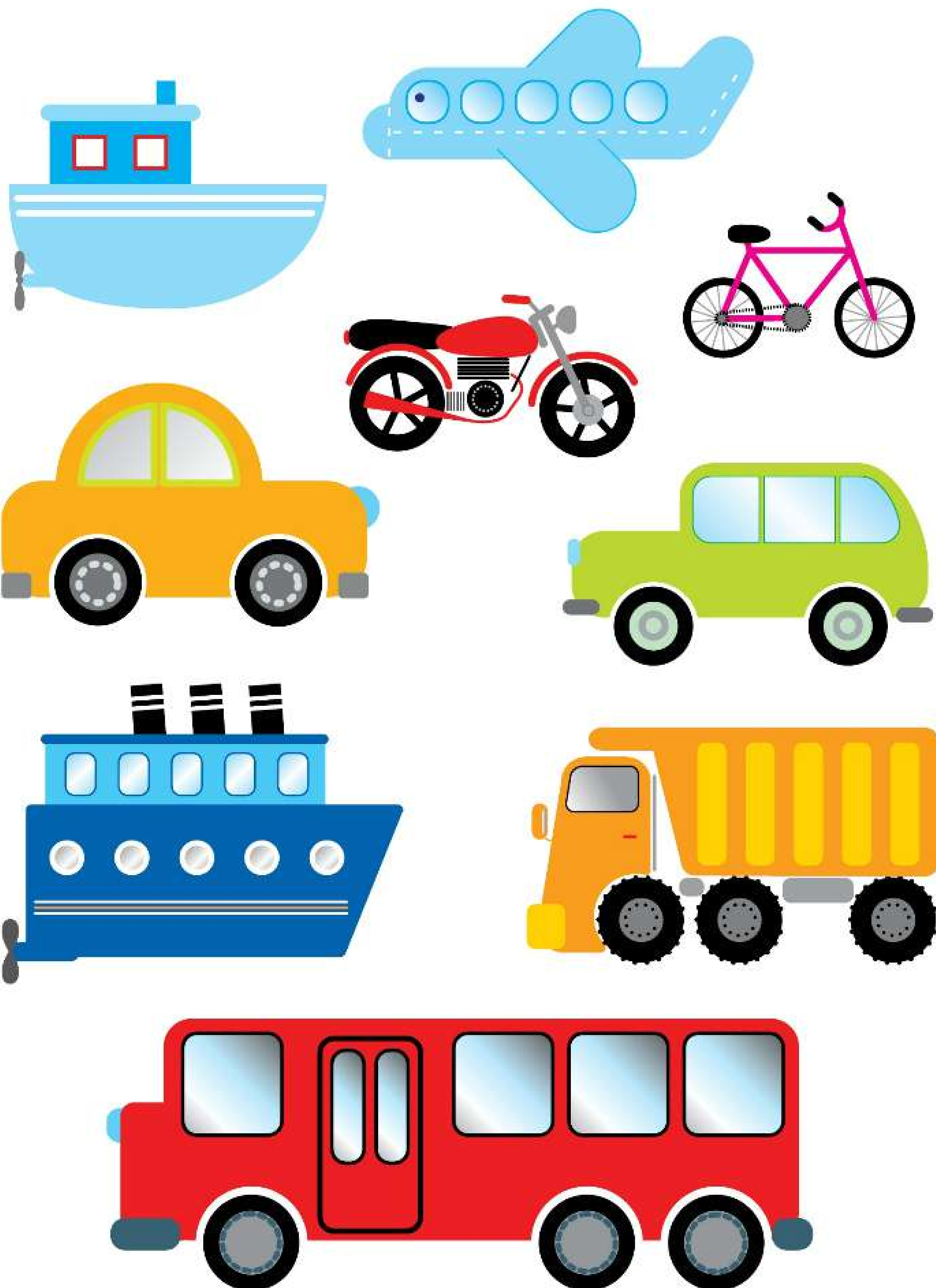
3. „Napisz" cyfry palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.



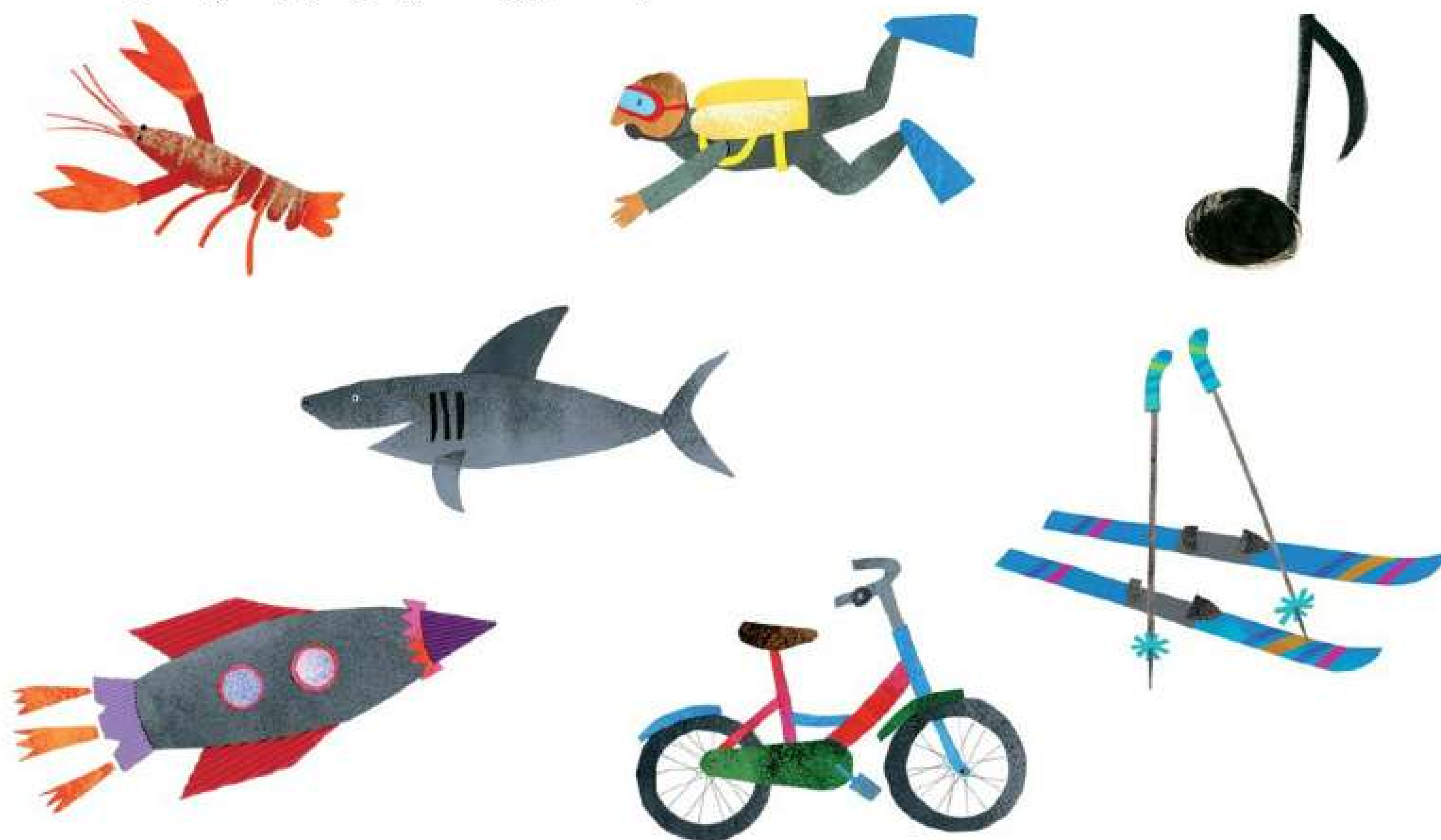




1. Otocz pętlami w kolorze czerwonym pojazdy, które kierują się w lewą stronę, a pętlami w kolorze zielonym te, które kierują się w prawą stronę.



1. Narysuj dwie pętle tak, żeby w każdej znalazły się obrazki, których nazwy rozpoczynają się tą samą głoską.



2. Narysuj dwie pętle tak, żeby w każdej znalazły się obrazki, których nazwy kończą się tą samą głoską.



o O

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery o w odpowiednie miejsca.

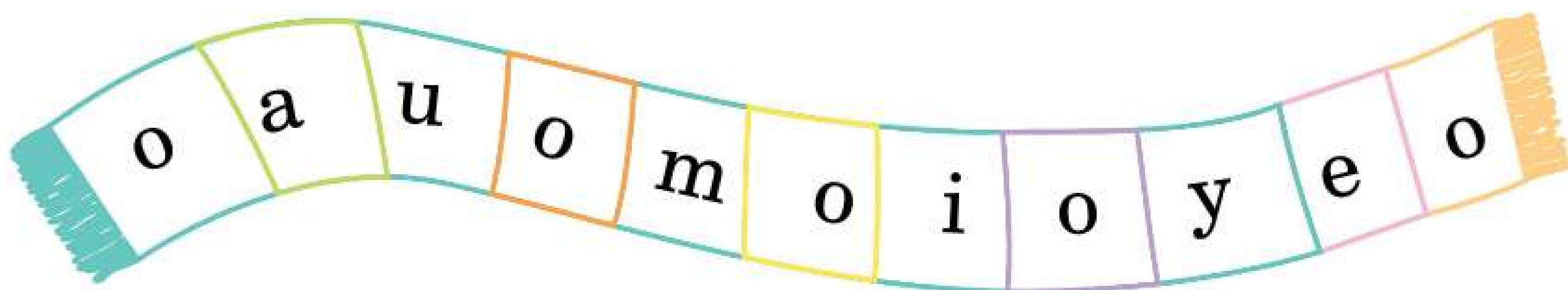






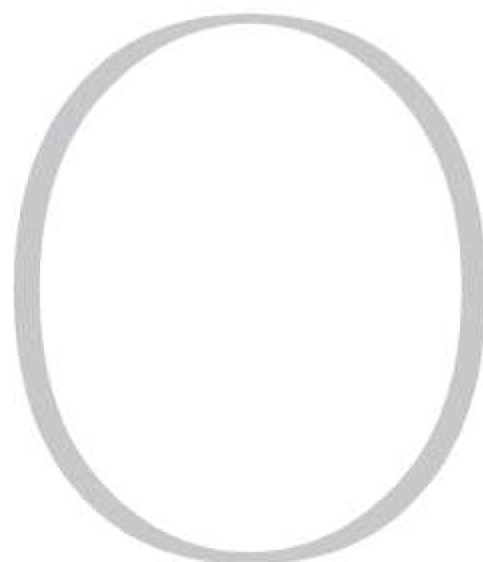


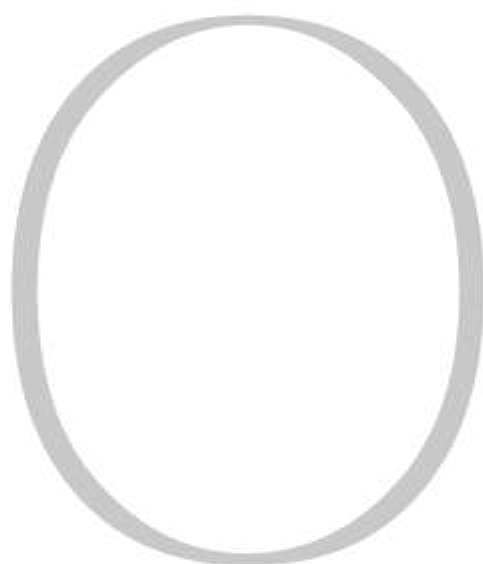
2. Pokoloruj pola z literami o.



1. Dorysuj do liter elementy tak, żeby powstały obrazki przedstawiające coś lub kogoś.







2. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Uzupełnij obrazki naklejkami. Zastanów się nad kolejnością wydarzeń i ponumeruj obrazki, rysując w okienkach odpowiednią liczbę kropek.

- Opowiedz historyjkę.











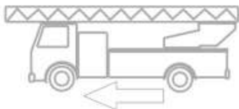
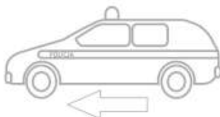


1. Pokoloruj samochody według wzoru. Pokoloruj na zielono strzałki pojazdów jadących w prawą stronę, a na żółto – strzałki pojazdów jadących w lewą stronę.

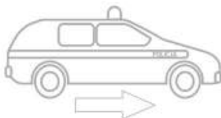


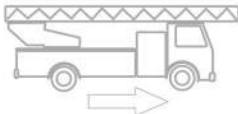








2

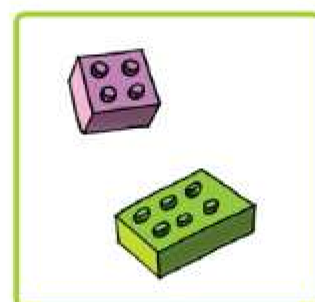


1. Policz zabawki i połącz obrazki z właściwymi liczbami.









2 1 2 1 2 1 2

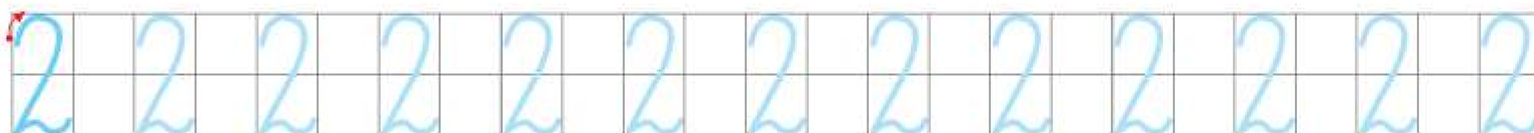
2. Dokończ rysować figury według wzoru.



3. „Napisz” cyfry palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.







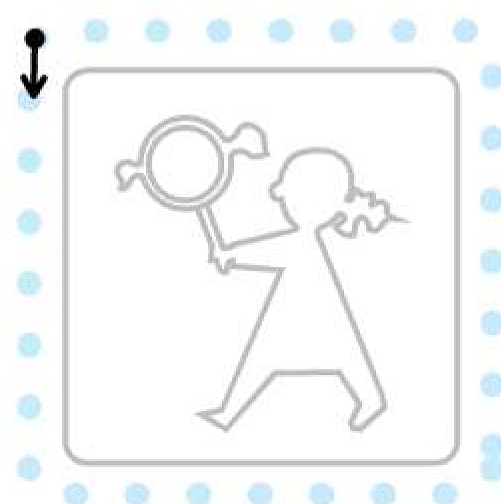
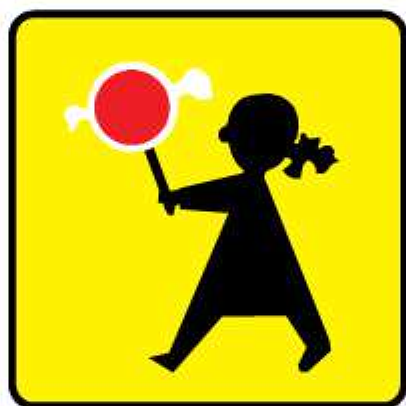
1. Dorysuj brakujące elementy domu i go pokoloruj.

- Narysuj dwa kwiaty z prawej strony domu oraz jabłoń i gruszę z lewej strony. Nad domem narysuj dwie chmury, a pod nimi – dwa motyle.
- Na jednym drzewie dorysuj dwa jabłka, a na drugim – dwie gruszki.



1. Obrysuj znaki drogowe po kropkach. Połącz takie same znaki w pary i pokoloruj, tak żeby były identyczne. Powiedz, o czym „mówią" te znaki.



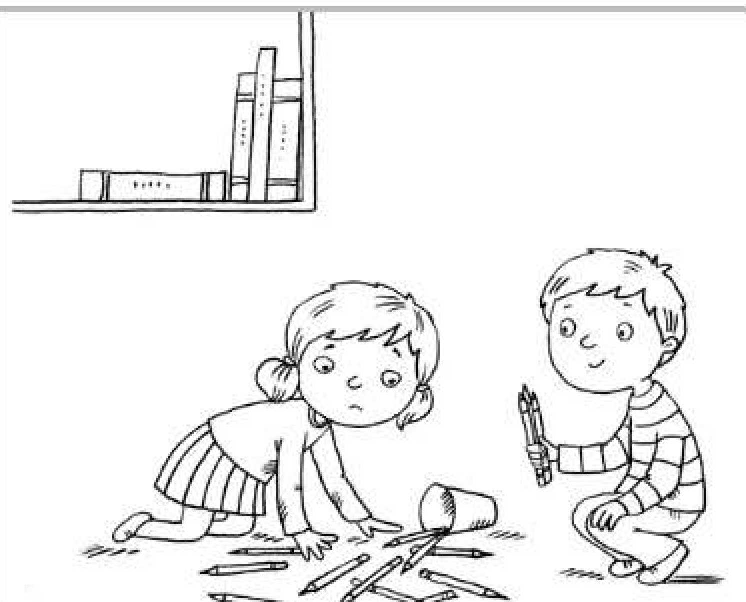






1. Zastanów się, jak w każdej z trzech sytuacji powinien zachować się Tomek. Pokoloruj odpowiednie ilustracje i uzasadnij swój wybór.

- Narysuj serduszko przy sytuacjach, w których postępujesz podobnie.







a A

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery a w odpowiednie miejsca.



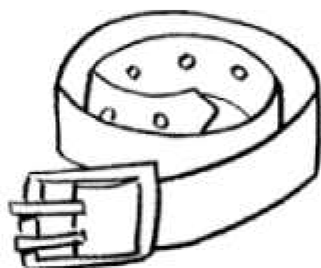




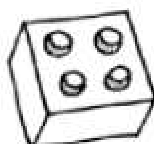


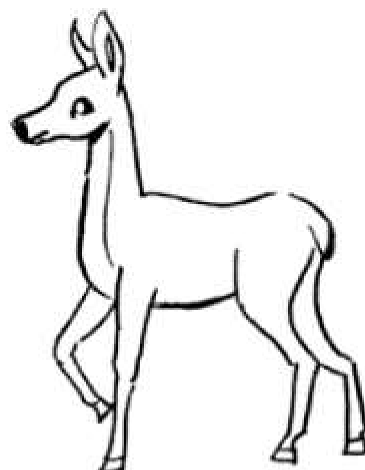
2. Pokoloruj i połącz z literą a te obrazki, w których nazwach słyszysz głoskę a.

a

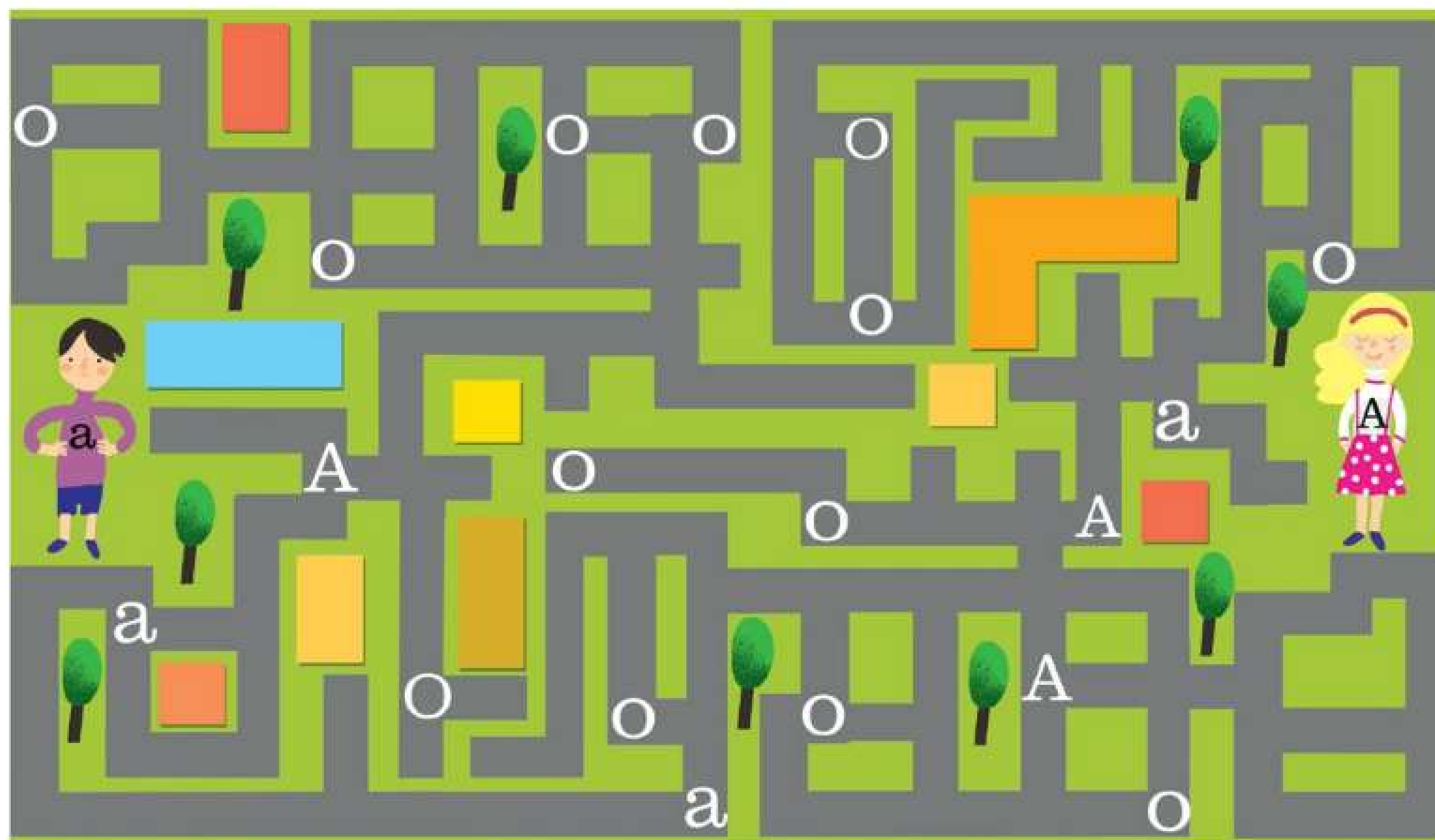




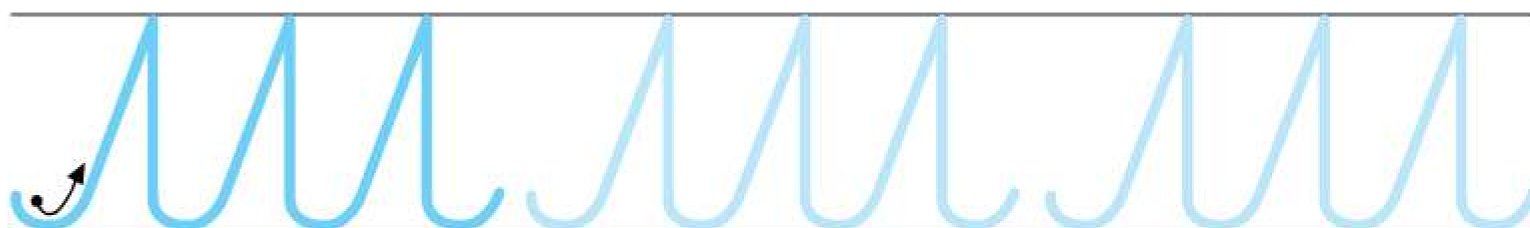


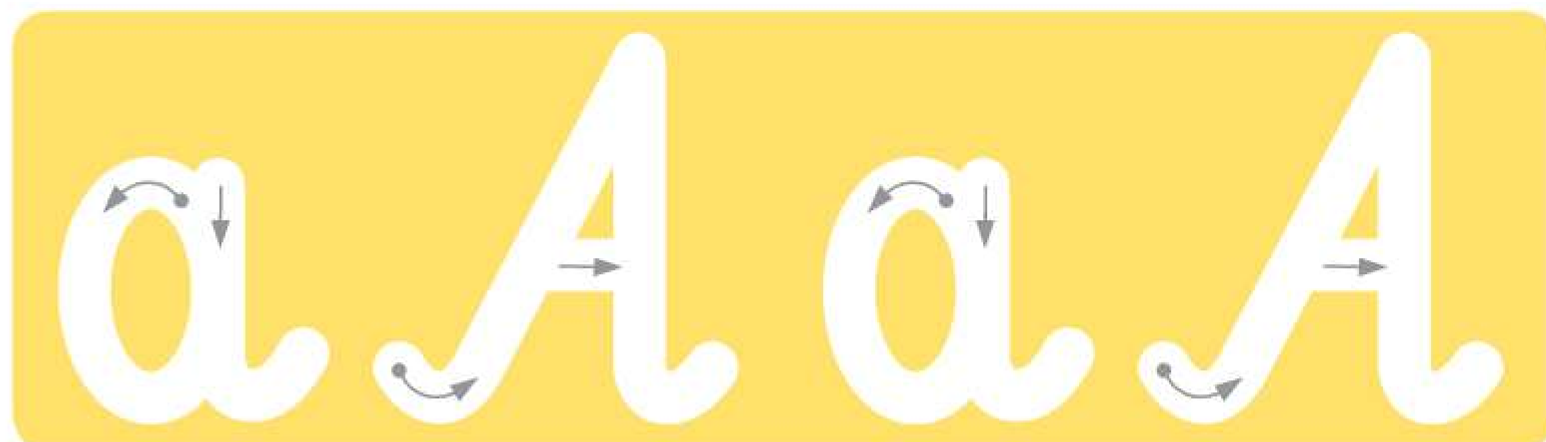


1. Przyjrzyj się mapie. Poprowadź drogę od chłopca do dziewczynki tylko ulicami z literami a i A.



2. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Narysuj na dolnym obrazku o dwie ryby mniej, o jednego ptaka więcej, o dwie muszle więcej, o dwa kokosy mniej i o jedną chmurę więcej.





1. Nazwij zwierzęta na obrazkach. Pod każdym obrazkiem pokoloruj okienka oznaczające miejsce głoski o.

- Otocz pętlą zwierzę, które może być przyjacielem człowieka.













1. Znajdź osiem szczegółów, którymi różnią się obrazki. Zaznacz je na dolnym obrazku.

- Policz wszystkie samochody, samoloty i misie na górnym obrazku. Narysuj w ramkach odpowiednią liczbę kropek.





1. Wklej liść albo owoc. Nazwij drzewa i ich owoce.









e E

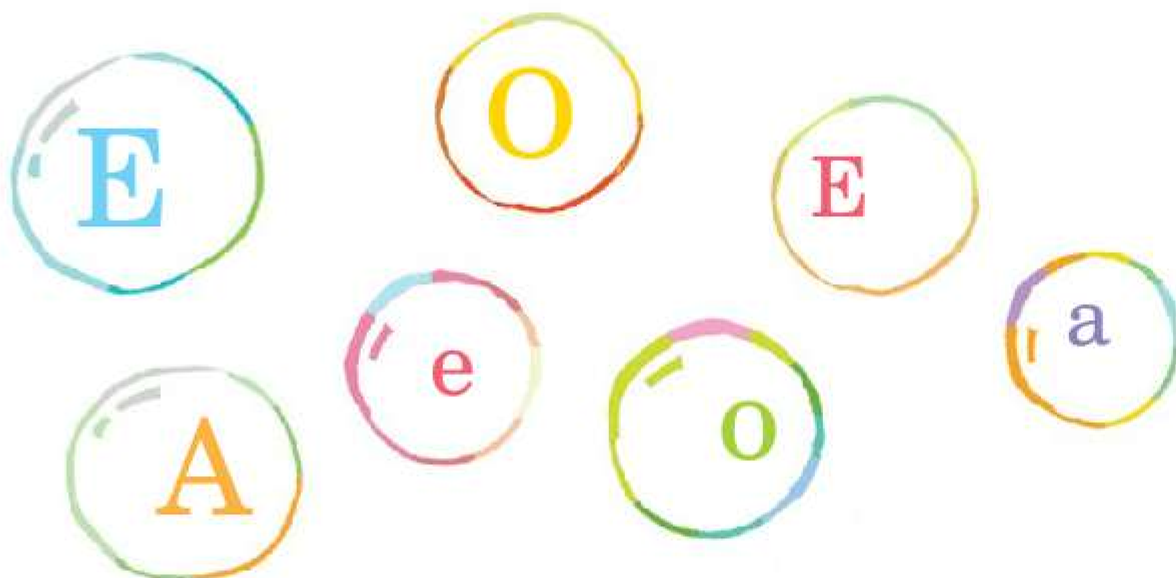
1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery e w odpowiednie miejsca.







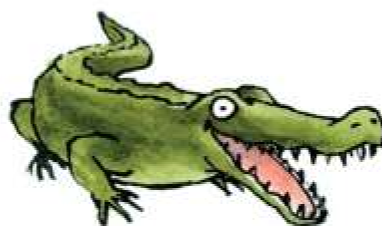
2. Pokoloruj bańki mydlane z małymi i wielkimi literami e.





1. Odczytaj rebusy.

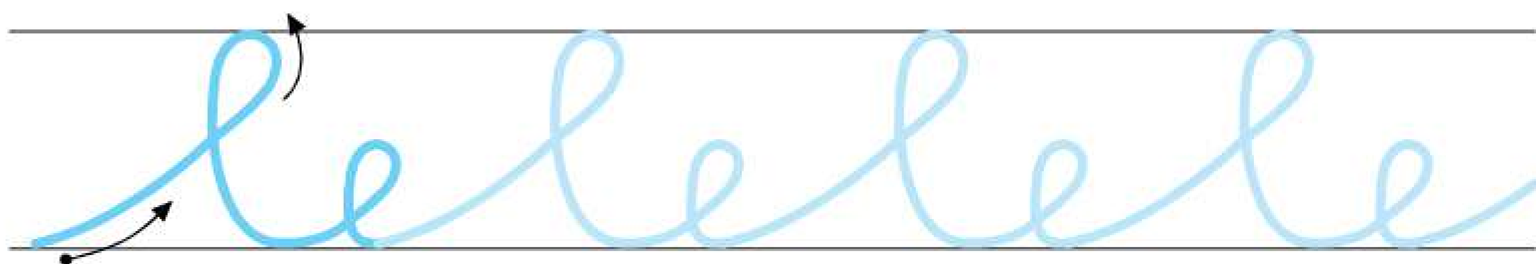
 e

 e

e 

 e

2. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Popatrz na symbole pogody i zdjęcia. Pod każdym zdjęciem narysuj odpowiedni symbol pogody.

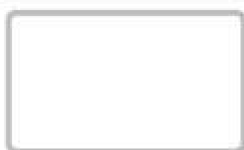




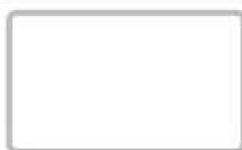




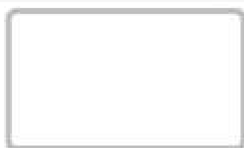




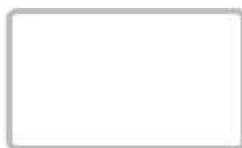








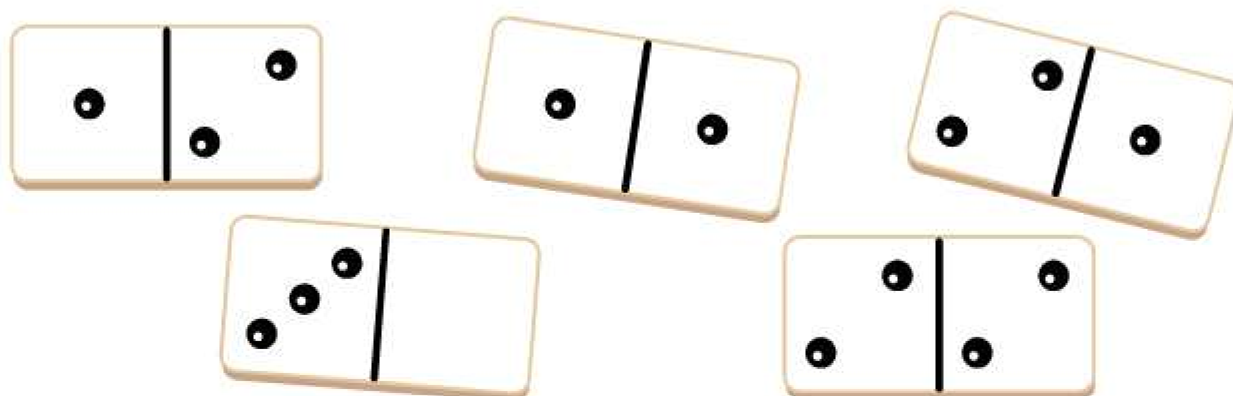




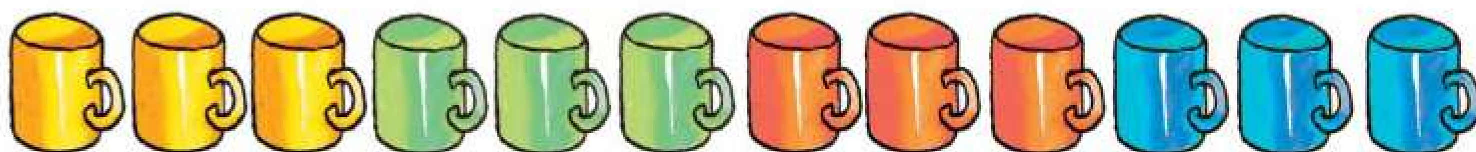
3



1. Pokoloruj tylko te kostki domina, na których razem są trzy kropki.



2. Narysuj znak x na co trzecim kubku. Zacznij liczyć od lewej strony.

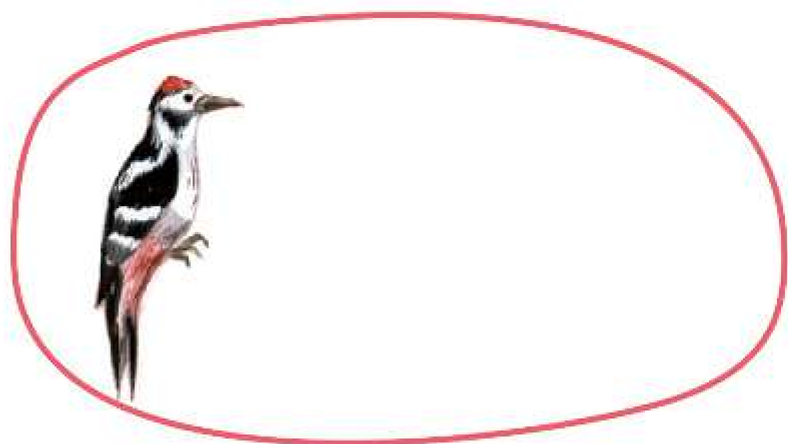


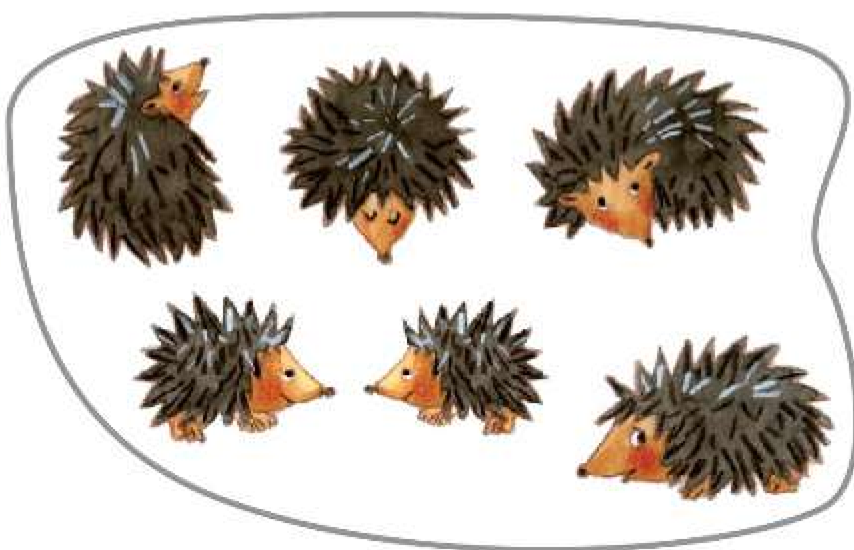
3. „Napisz" cyfry palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.

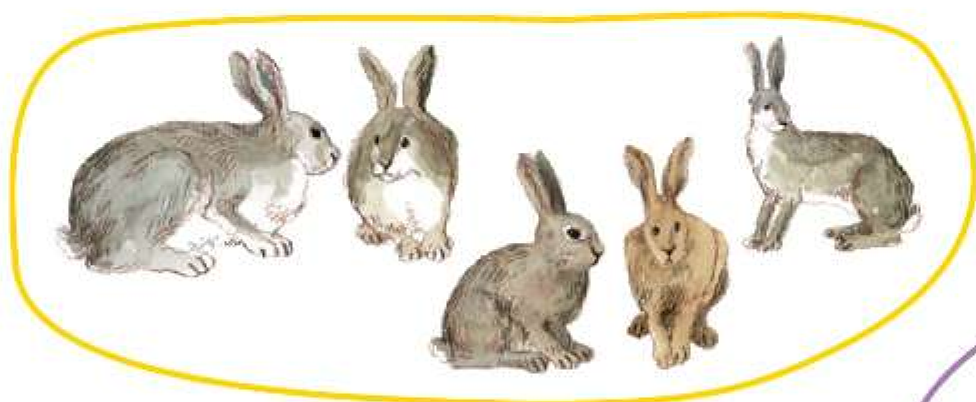


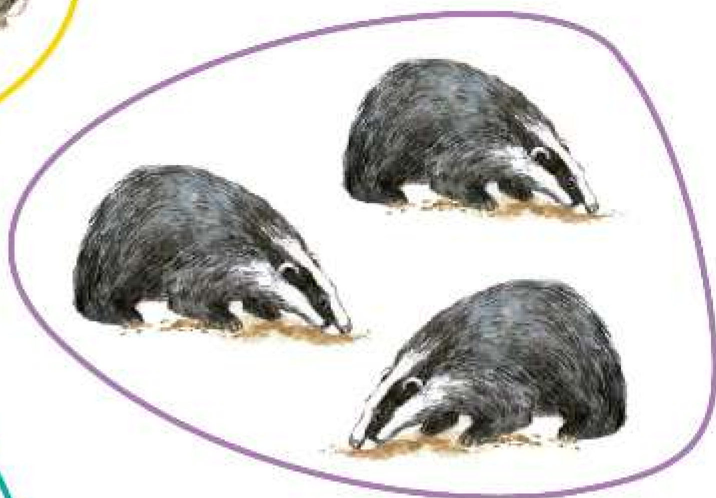


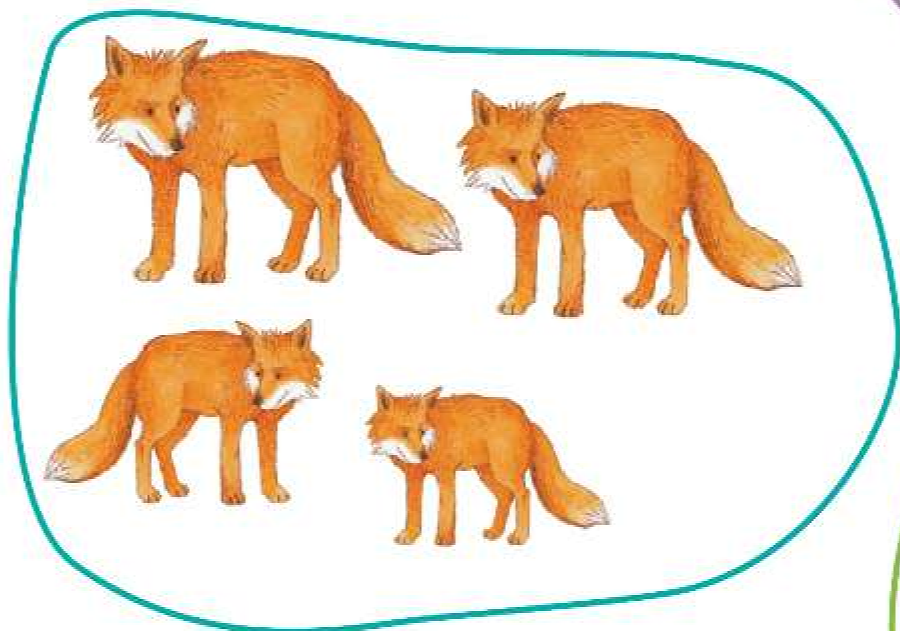
1. Wklej lub skreśl zwierzęta tak, aby w każdej pętli były tylko trzy.













1. Narysuj po śladzie kontury zwierząt, każde zwierzę innym kolorem. Nazwij zwierzęta i pokoloruj jedno z nich.



1. Pomóż dziewczynce dojść do ogrodu warzywnego, a chłopcu – do sadu. Droga do ogrodu warzywnego prowadzi ścieżkami, na których są warzywa, a droga do sadu – ścieżkami, na których są owoce.

- Nazwij owoce i warzywa, które były na ścieżkach.



i I

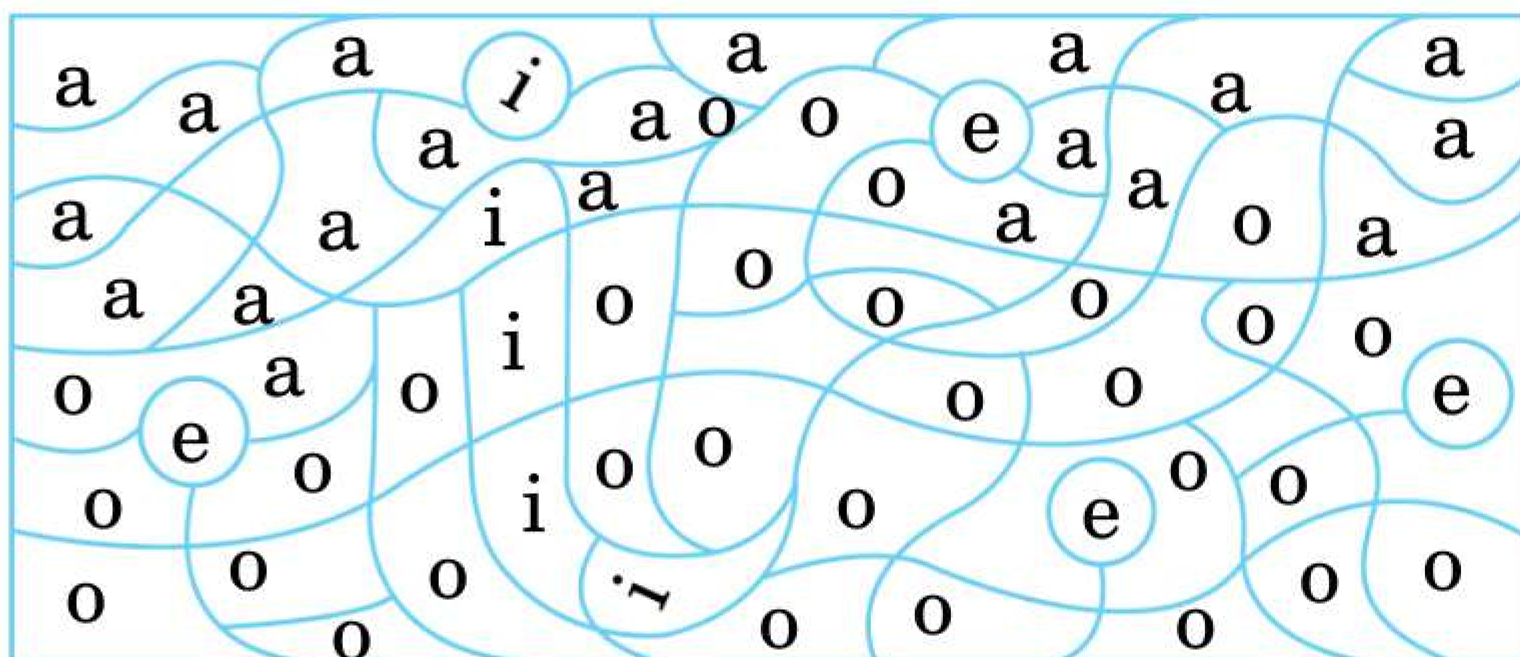
1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery i w odpowiednie miejsca.





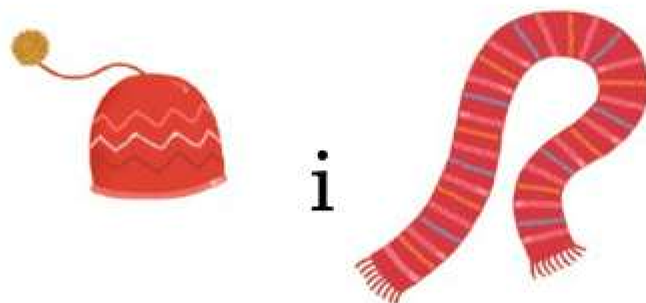


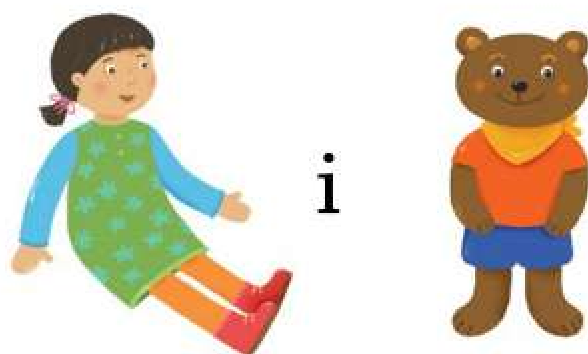
2. Pokoloruj pola z literą i .

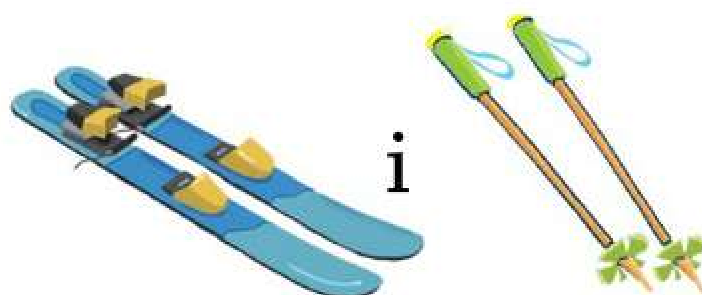


1. Zastąp obrazki wyrazami i je odczytaj.

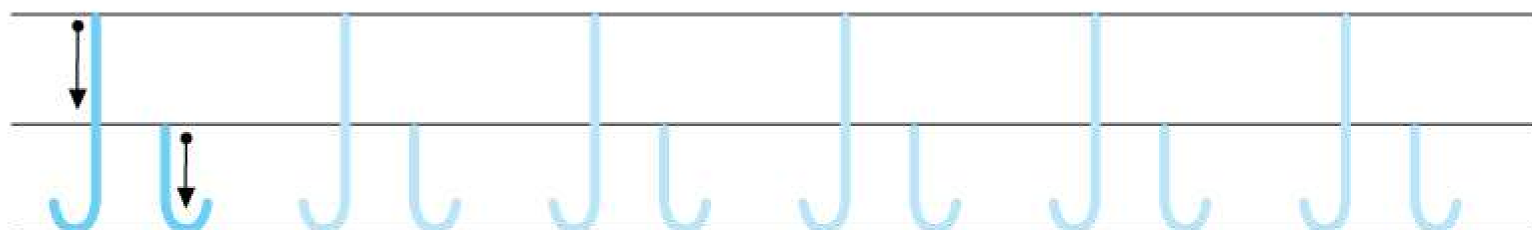


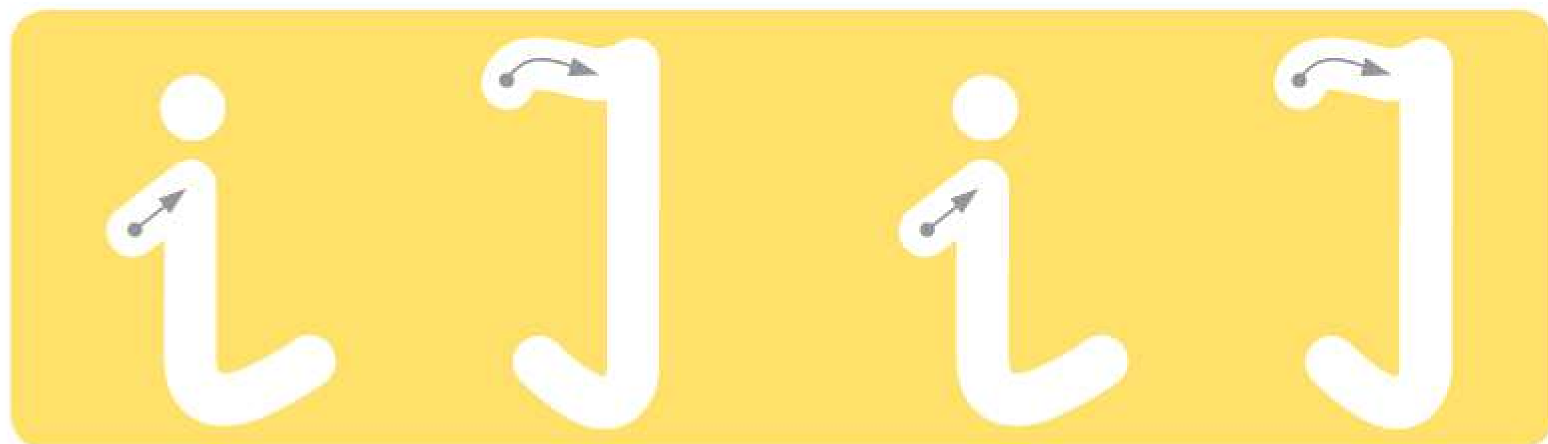






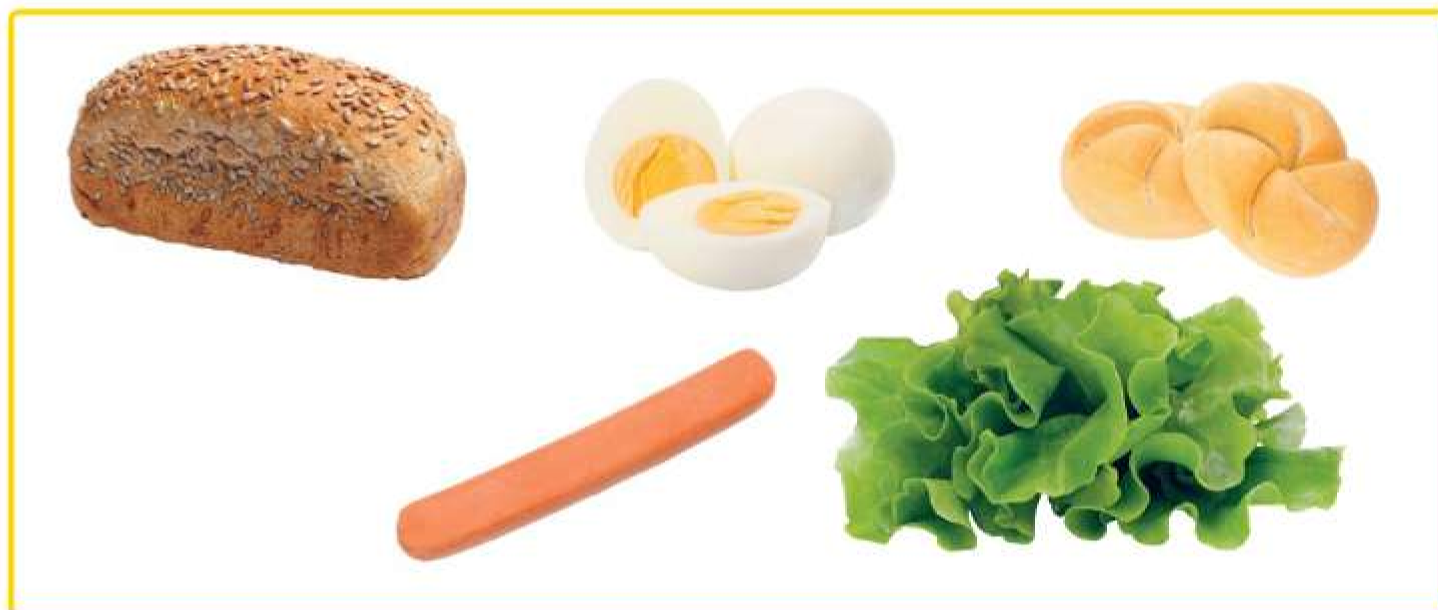
2. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Przypomnij sobie piramidę żywienia. W każdej ramce otocz pętlą po trzy składniki, które są najzdrowsze.

- Obok śniadania i obiadu narysuj zdrowy napój.







1. Popatrz na obrazki i powiedz, co przedstawiają. Zaznacz właściwą kolejność obrazków za pomocą kropek. Zacznij od obrazka z jedną kropką w okienku. Na każdym kolejnym narysuj o jedną kropkę więcej. Opowiedz historyjkę.





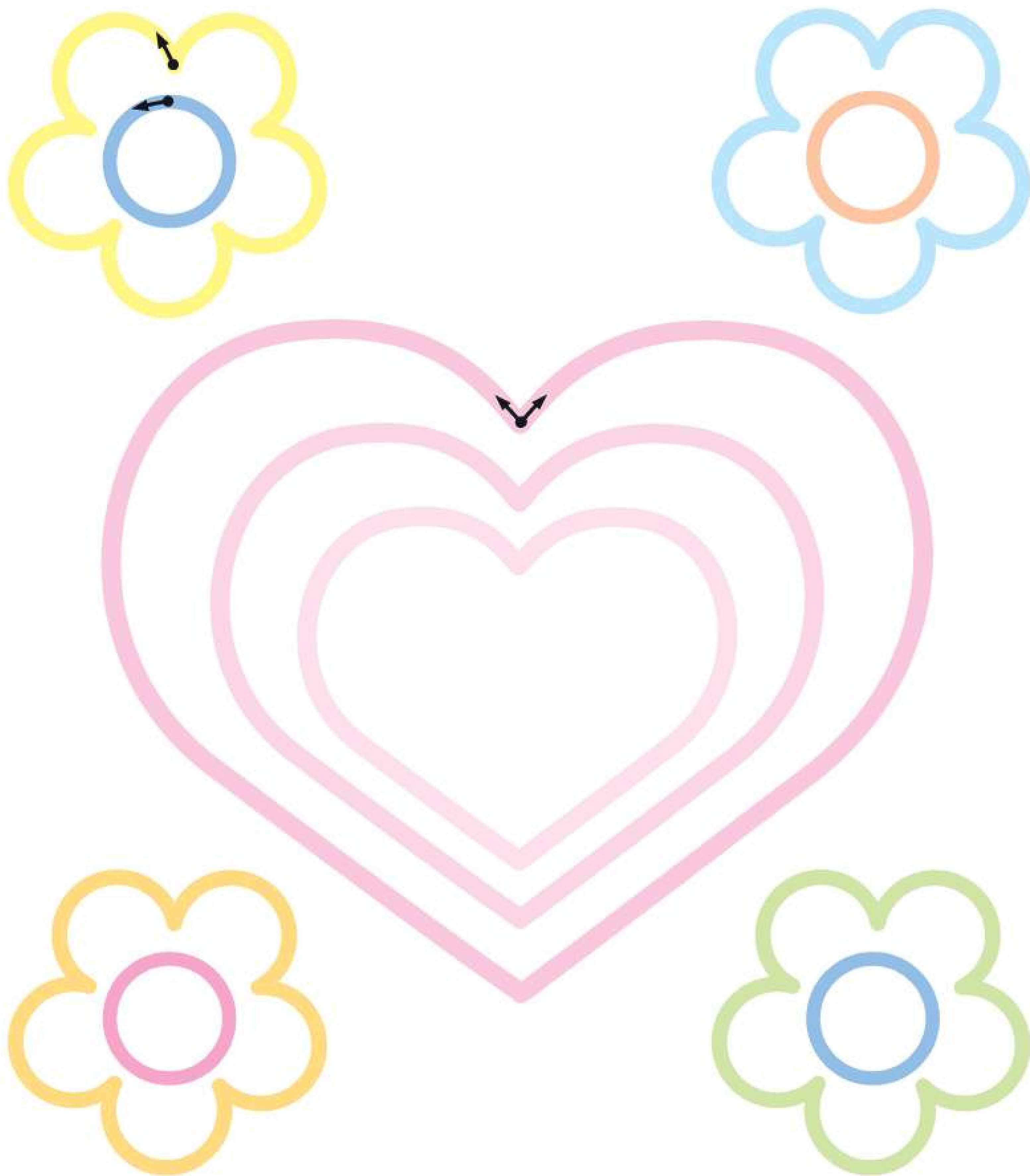








1. „Rysuj” po śladzie palcami obu rąk serce dla mamy. Następnie spróbuj narysować serca jednocześnie dwoma ołówkami. Jeśli jest to dla ciebie zbyt trudne, rysuj jednym ołówkiem. Narysuj po śladzie kwiatki. Pokoloruj rysunki.



1. Połącz w pary owoce i liście pochodzące z tego samego drzewa. Podaj nazwy tych drzew.

- Narysuj kółka obok liści, które jesienią opadają z drzew.



m M

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery m w odpowiednie miejsca.

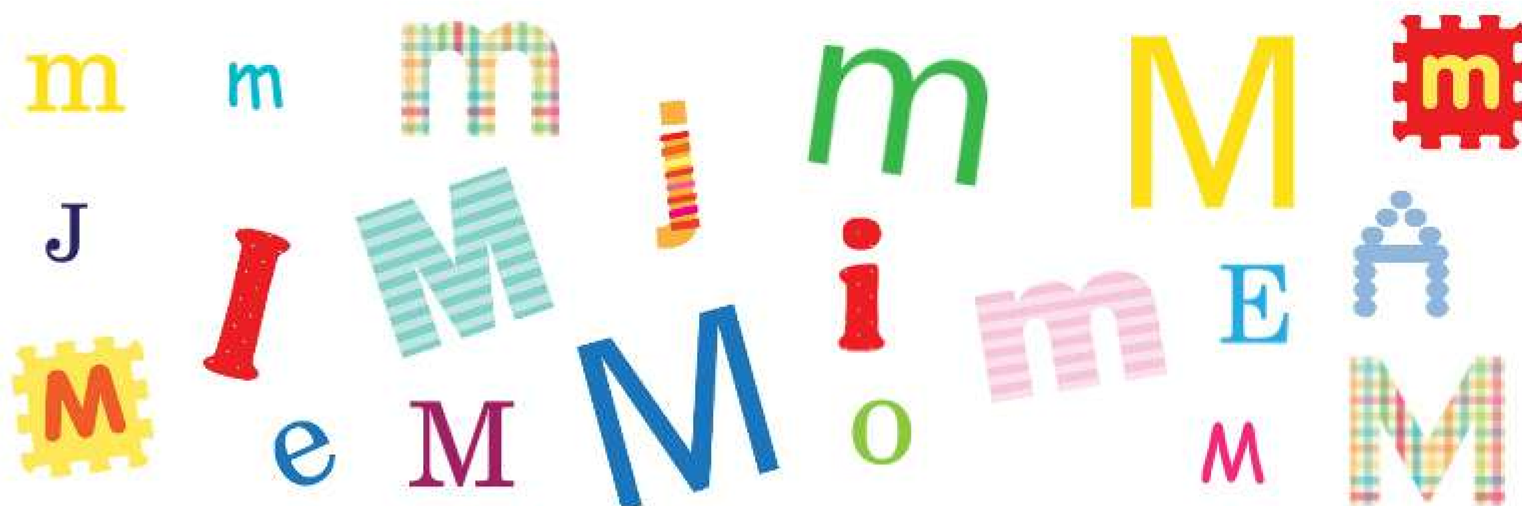




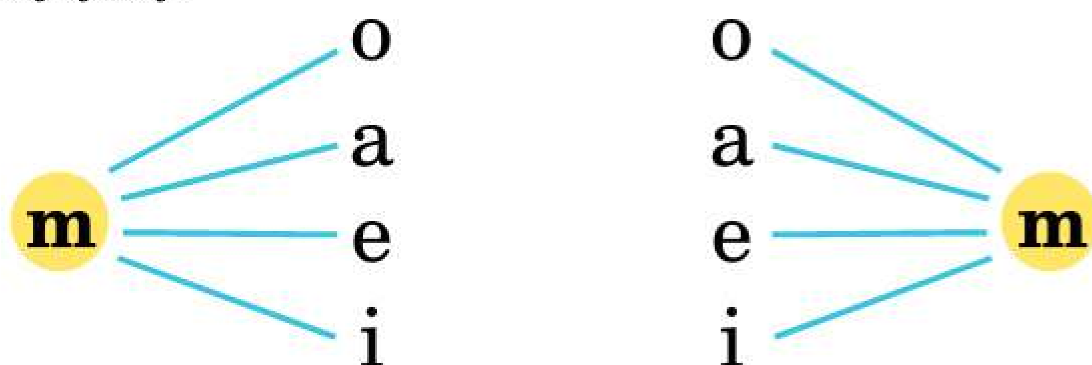




2. Otocz pętlami małe i wielkie litery m.



1. Odczytaj sylaby.



mo ma me mi om am em im

2. Przeczytaj imiona zwierząt.

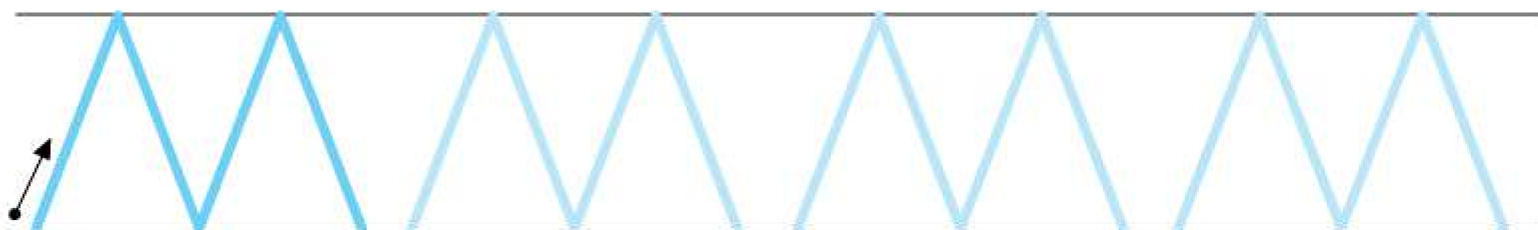






Mimi Memo Ami

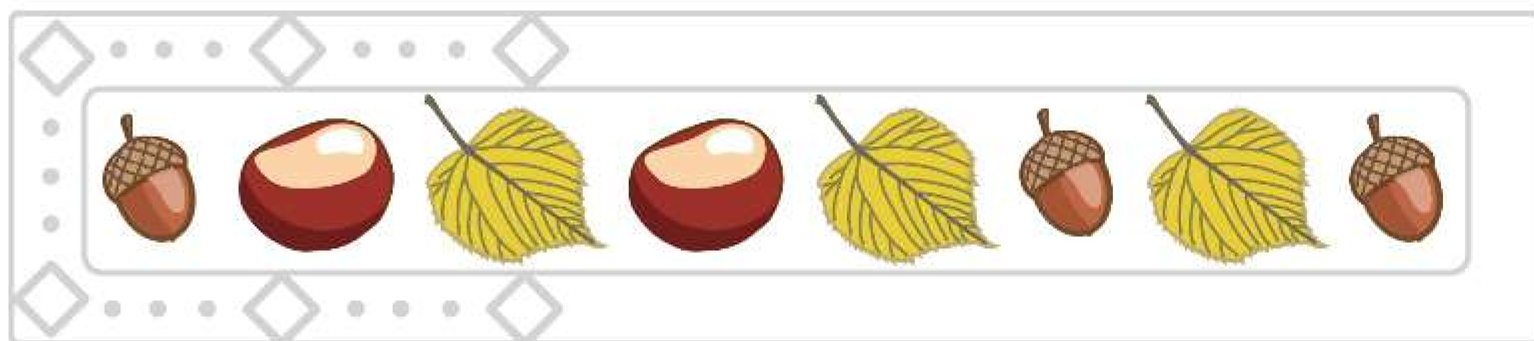
3. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.

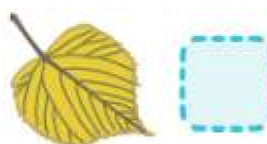




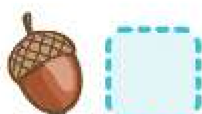
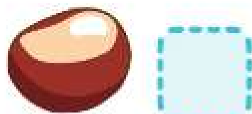
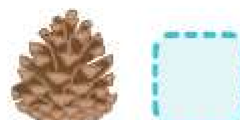
1. Policz dary jesieni i wklej liczby w odpowiednie miejsca.

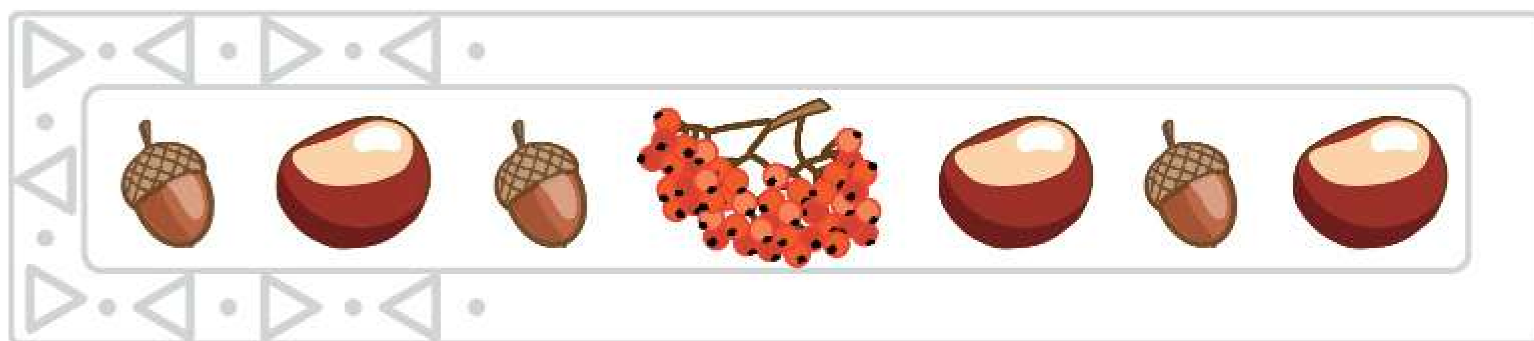
- Dokończ ozdabiać tylko tę ramkę, w której każdy z darów jesieni występuje trzy razy.







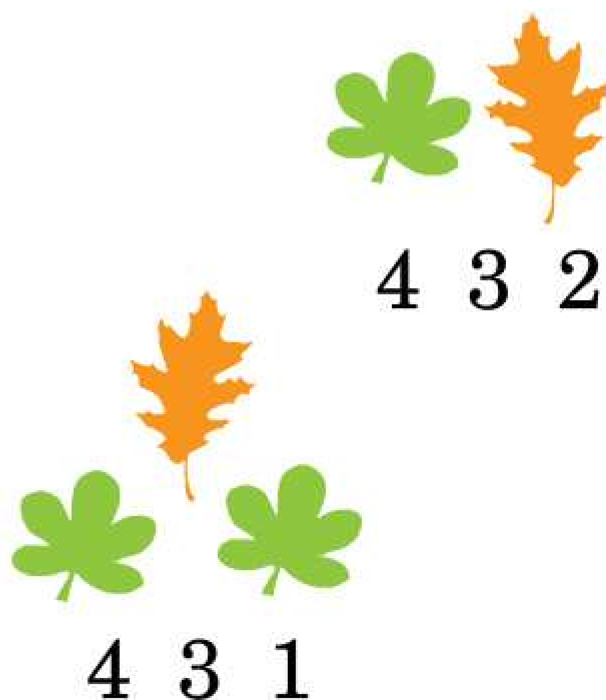
4



1. Policz liście i otocz pętlami właściwe liczby.



1 2 4



4 3 2

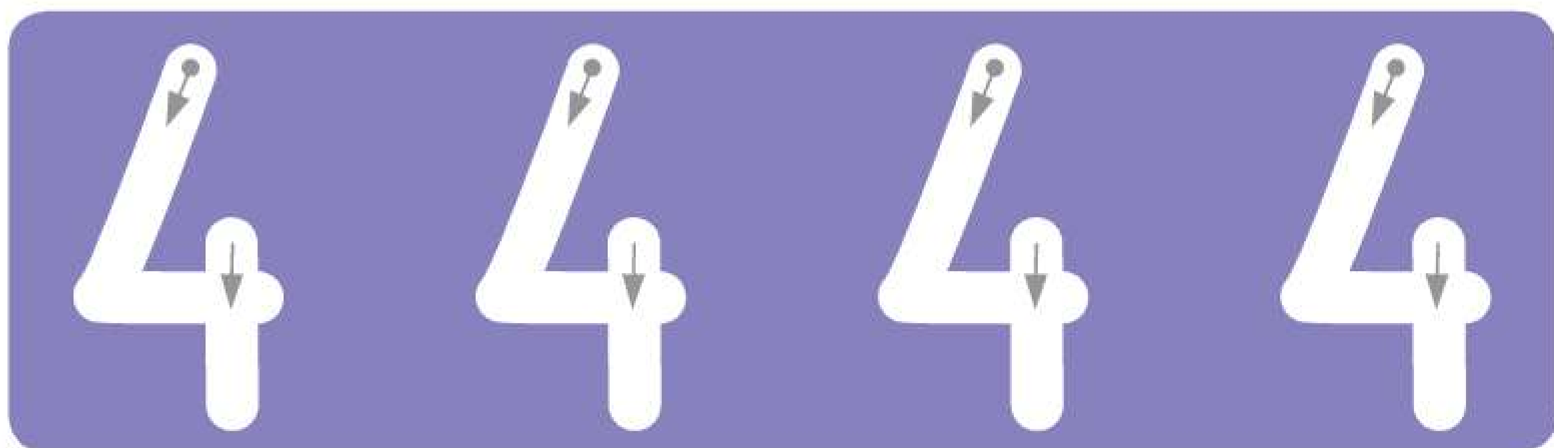


4 3 1

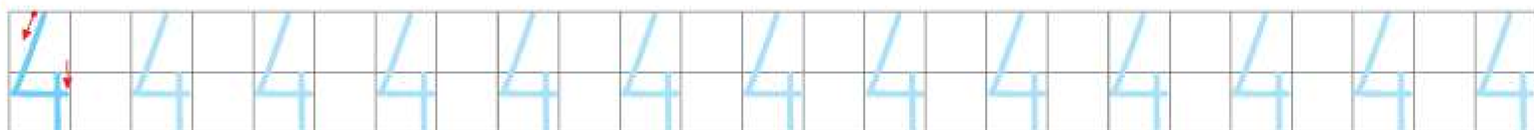


4 2 3

2. „Napisz” cyfry palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





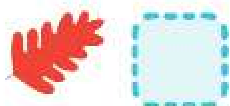


1. Połącz strzałkami ludziki od najmniejszego do największego. Przyklej cyfrę 4 na czwartym ludziku według wielkości.



2. Wklej brakujące liście tak, żeby nie powtarzały się w żadnym rzędzie. Policz elementy w tabeli i wklej właściwe liczby.

			wklej
	wklej		
wklej			
	wklej		





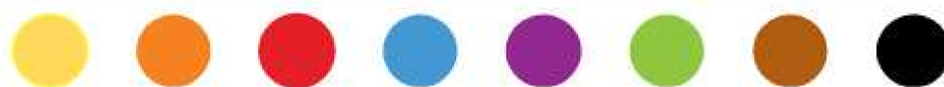




1. Spójrz na jesienny bukiet. Jakie kolory w nim dominują? Nazwij kolory z jesiennej palety barw i pokoloruj kredkami w takich kolorach bukiet jesiennych liści. Możesz dorysować dodatkowe elementy.

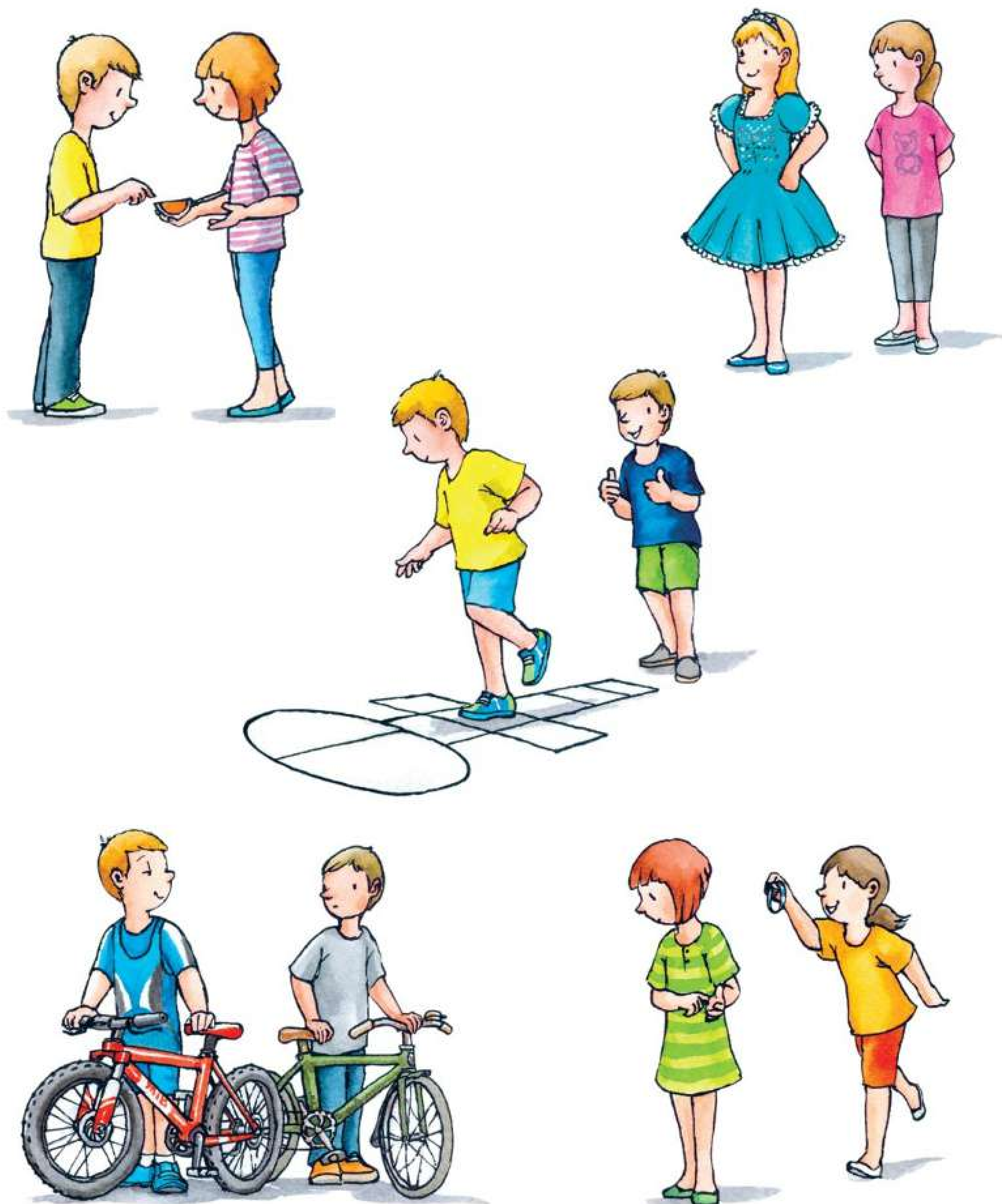






1. Odszukaj na ilustracjach sytuacje, w których dzieci przejawiają pozytywne zachowania, i narysuj obok każdej inny medal.

- Obok dziewczynki częstującej kolegę pomarańczą narysuj dwie rzeczy, jakimi ty najbardziej lubisz się dzielić z koleżankami i kolegami.



t T

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery t w odpowiednie miejsca.









2. Nazwij obrazki i podziel ich nazwy na głoski. Odszukaj w wyklejance modele wyrazowe, odczytaj litery i przyklej pod odpowiednimi obrazkami.



wklej



wklej

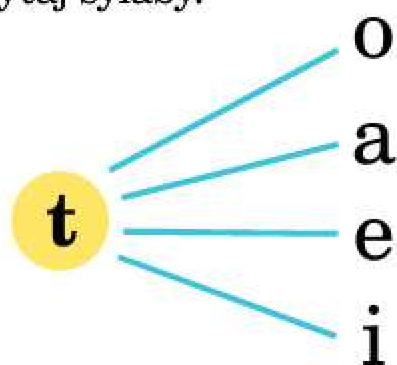


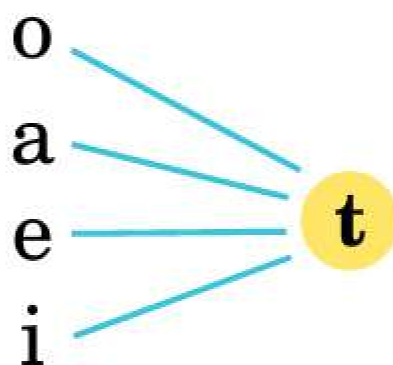
wklej



wklej

1. Odczytaj sylaby.





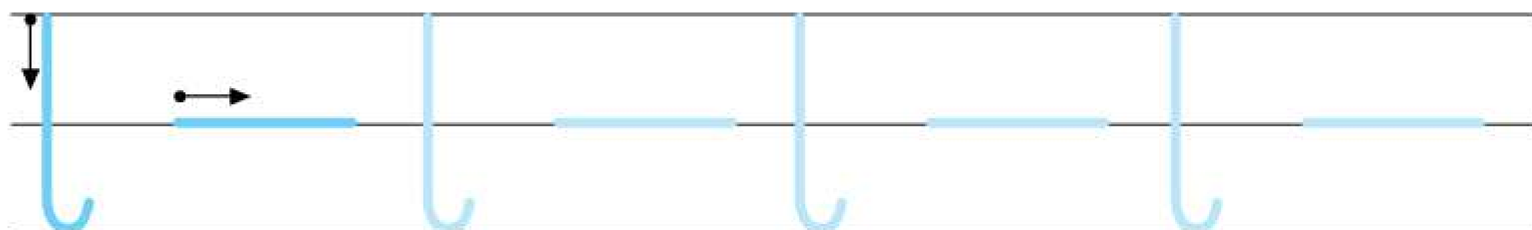
to ta te ti ot at et it

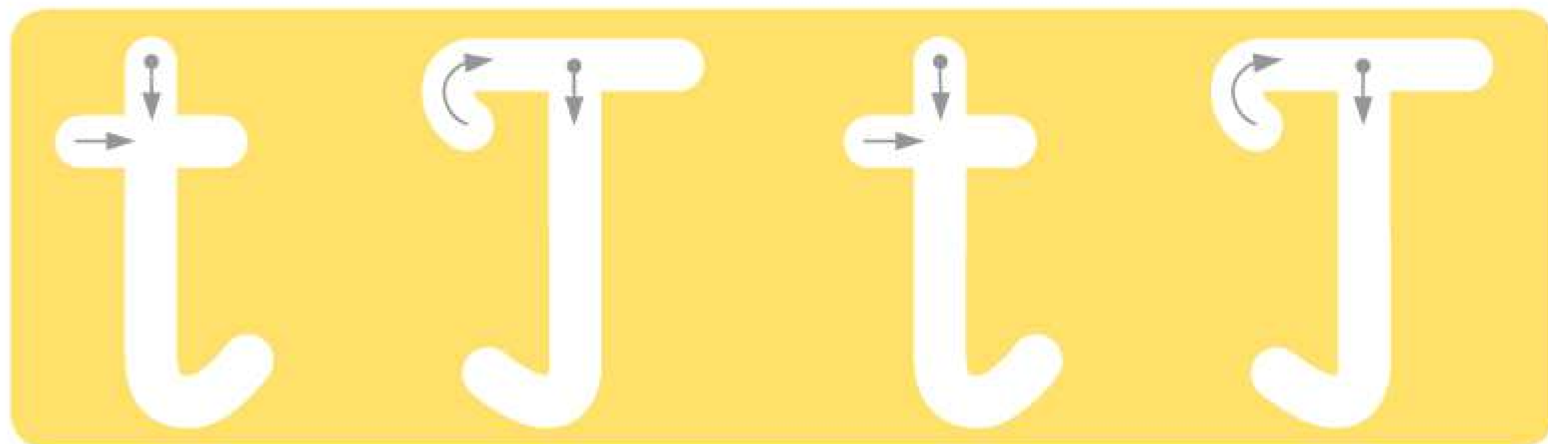
2. Odczytaj rebusy.

 t

 ta

3. Narysuj szlaczek. „Napisz" litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Otocz pętlą zdjęcia przedmiotów, które widać na obrazie. Zastanów się, czego jeszcze potrzebuje malarz. Narysuj tę rzecz w pustej ramce.

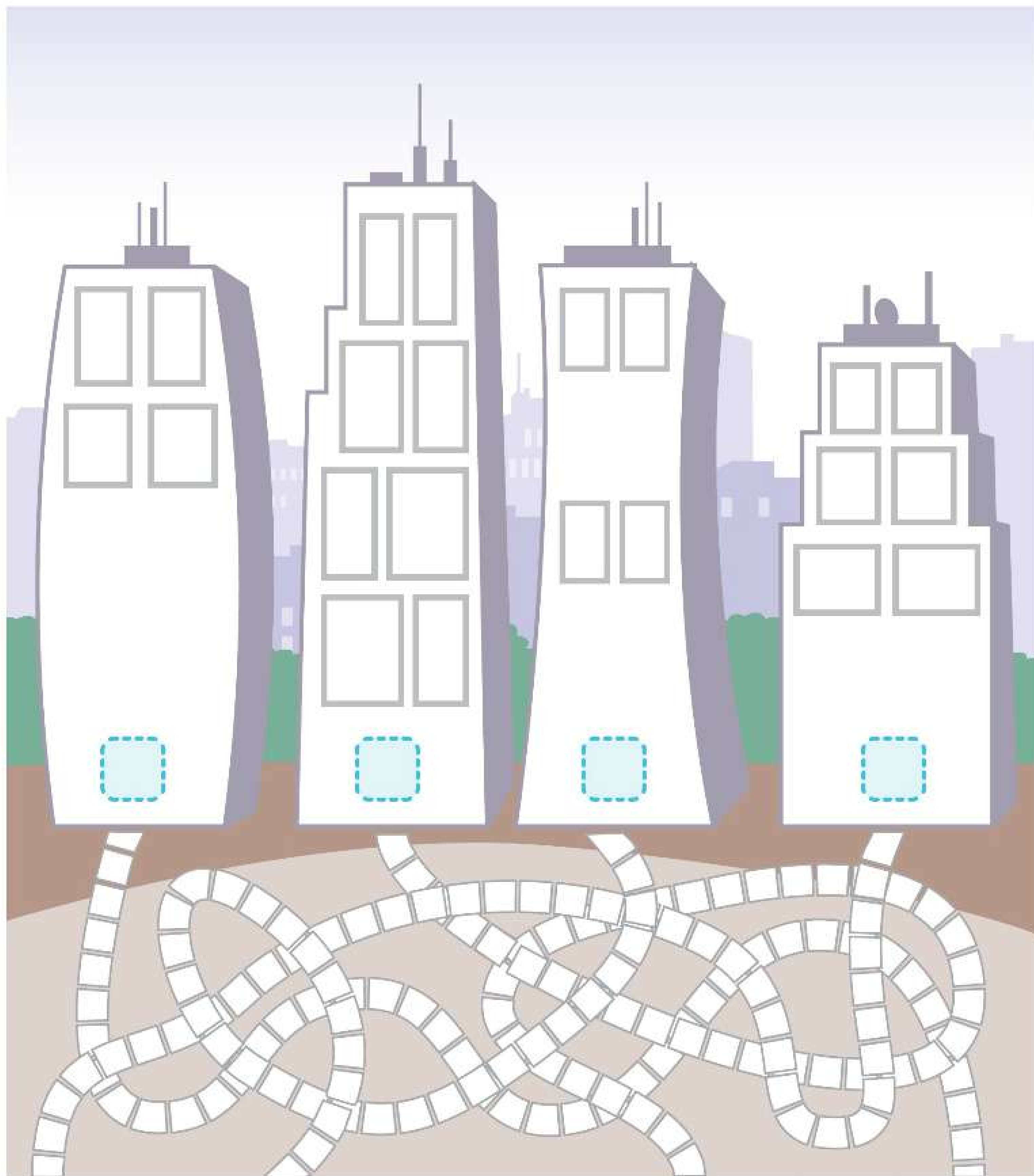


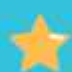
Jan Vermeer „W pracowni artysty”



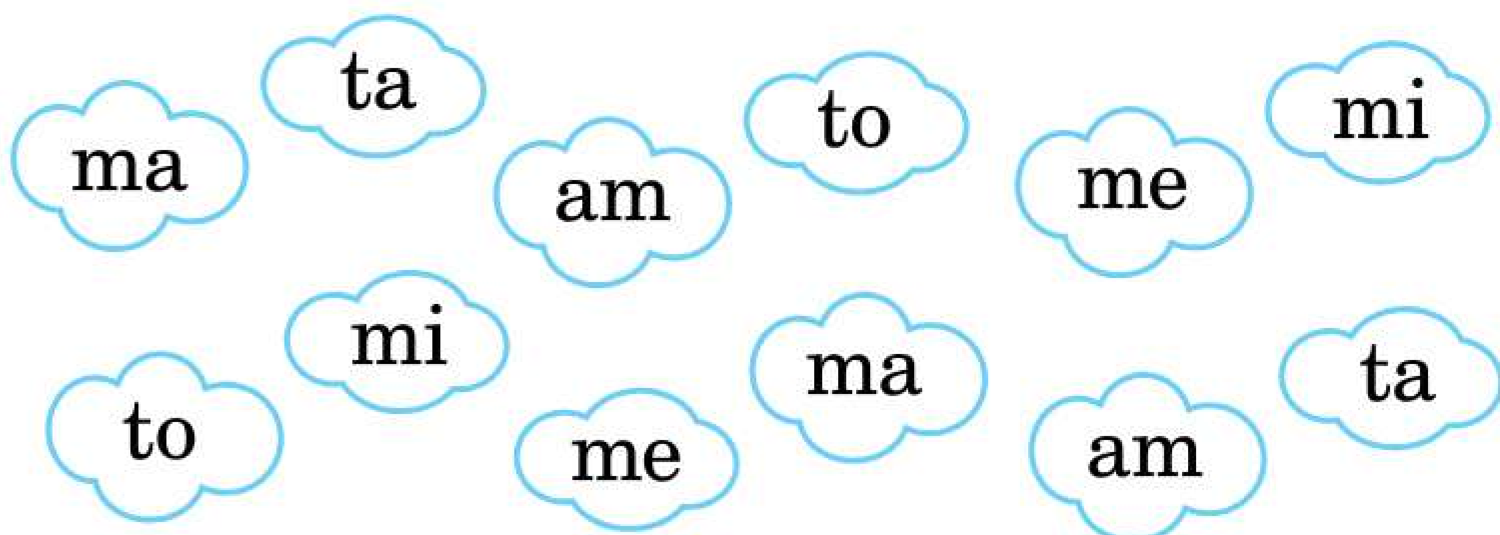
1. Dorysuj okna tak, żeby każdy budynek miał ich tyle samo.

- Nad budynkami tej samej wysokości narysuj chmury, a nad najwyższym budynkiem – słońce. Sprawdź, która droga prowadzi do najniższego budynku, pokoloruj ją na czerwono.
- Ponumeruj budynki, wklejając cyfry na drzwiach. Zacznij od lewej strony.
- Dokończ kolorowanie obrazka.





1. Odczytaj sylaby. Pokoloruj chmury z tymi samymi sylabami tą samą kredką.



2. Przeczytaj tekst.

To mama i tata.
Mama ma .
Tata ma .
Tato, mamo!
Mam memo.



1. Połącz obiekty z ich cieniami. Nazwij te obiekty.












l L

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery l w odpowiednie miejsca.

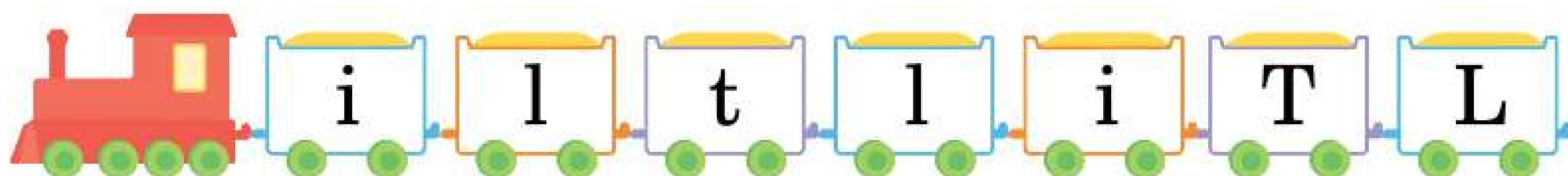




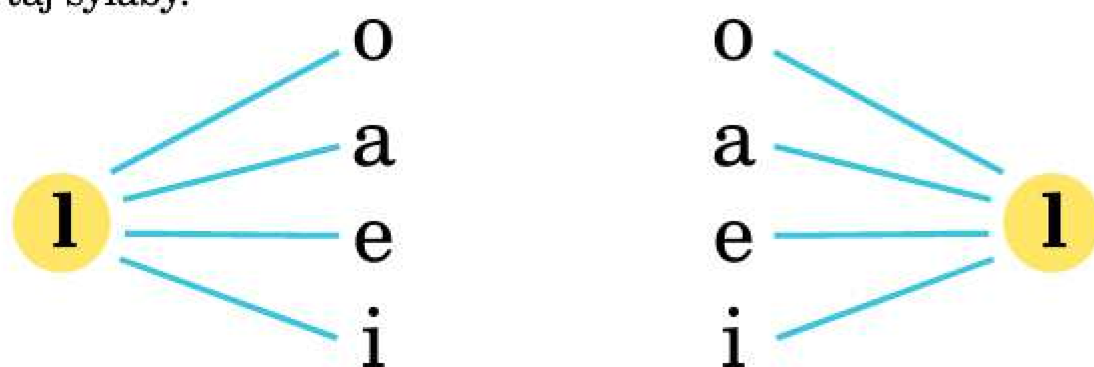




2. Pokoloruj wagony z małymi i wielkimi literami l.

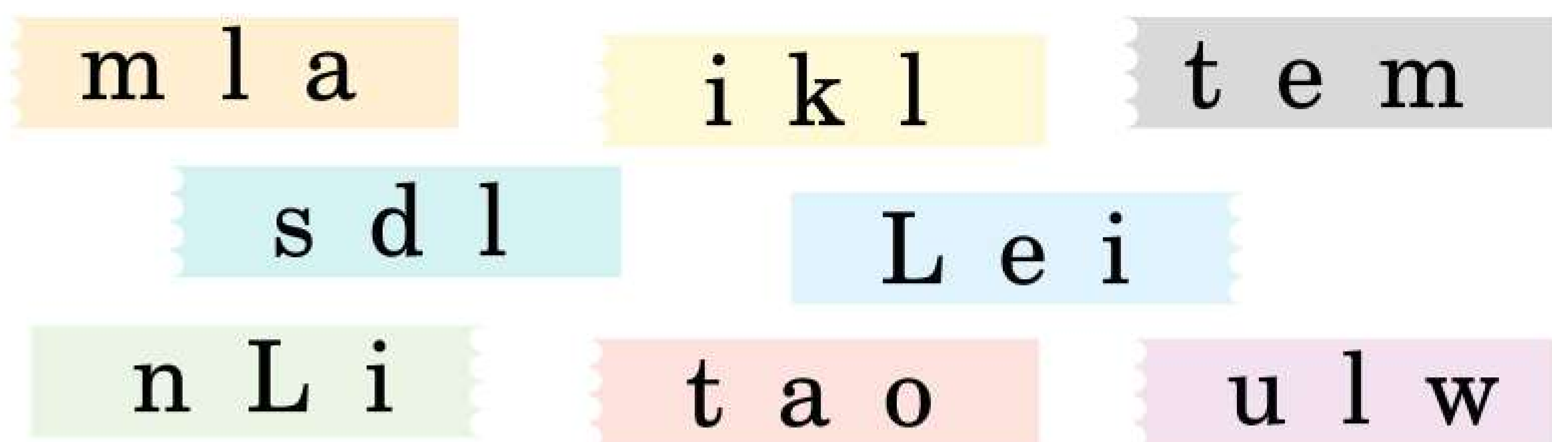


1. Odczytaj sylaby.

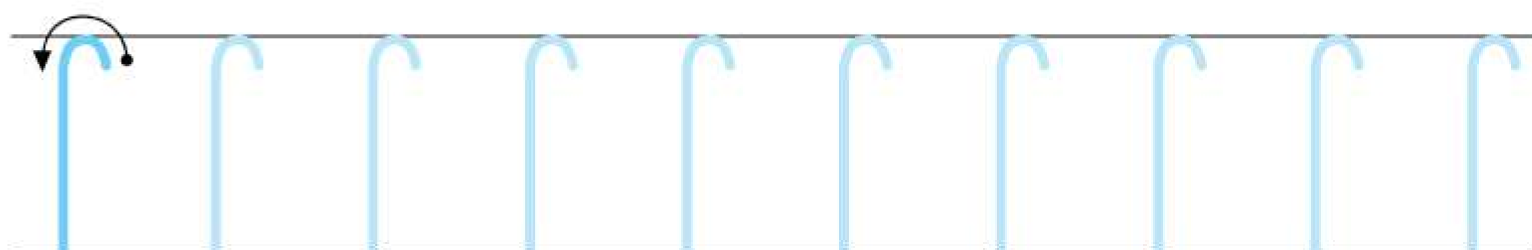


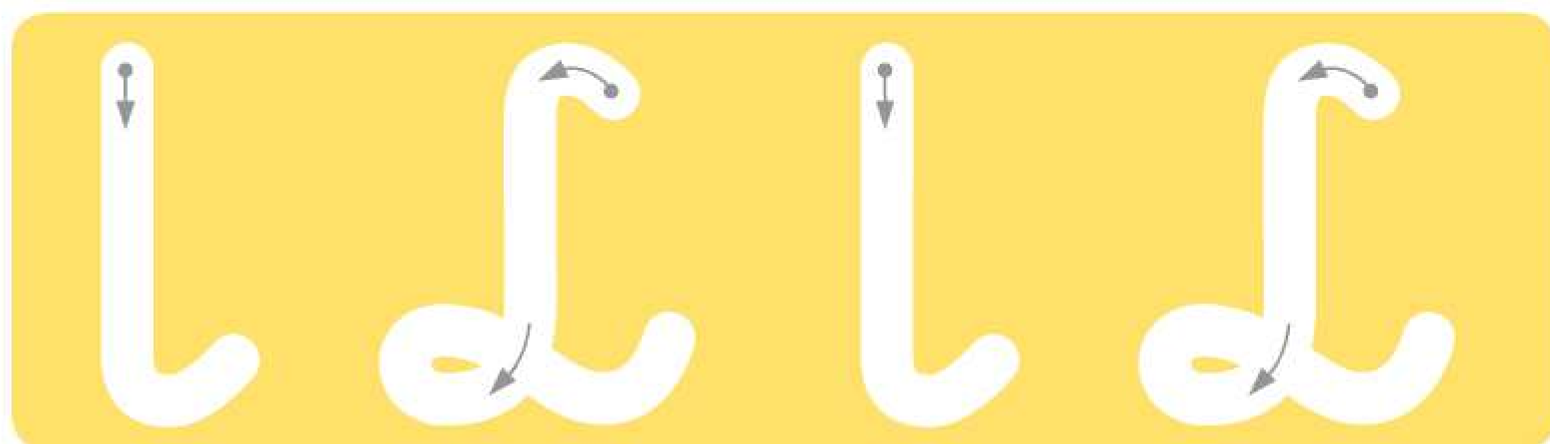
lo la le li ol al el il

2. Otocz pętlami paski, na których są małe lub wielkie litery l.



3. Narysuj szlaczek. „Napisz" litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.





1. Popatrz uważnie na godło, flagę i mapę Polski. Odszukaj takie same kontury i pokoloruj według wzoru.











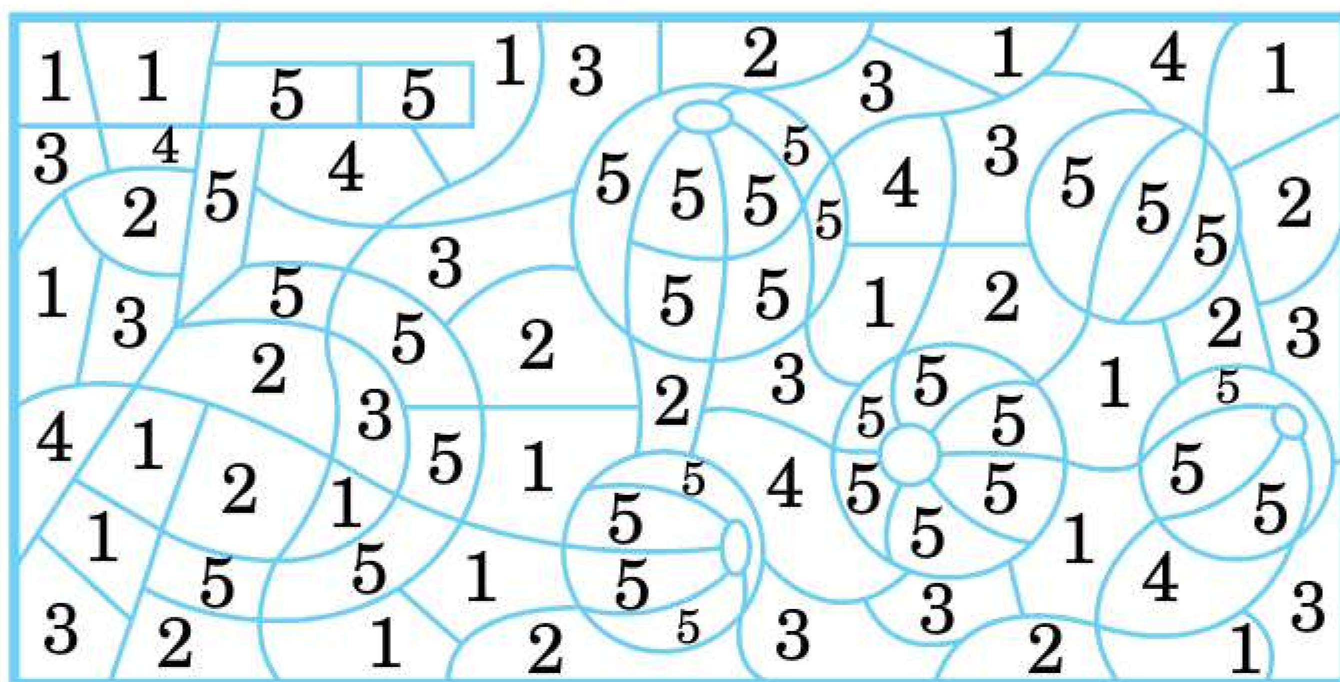




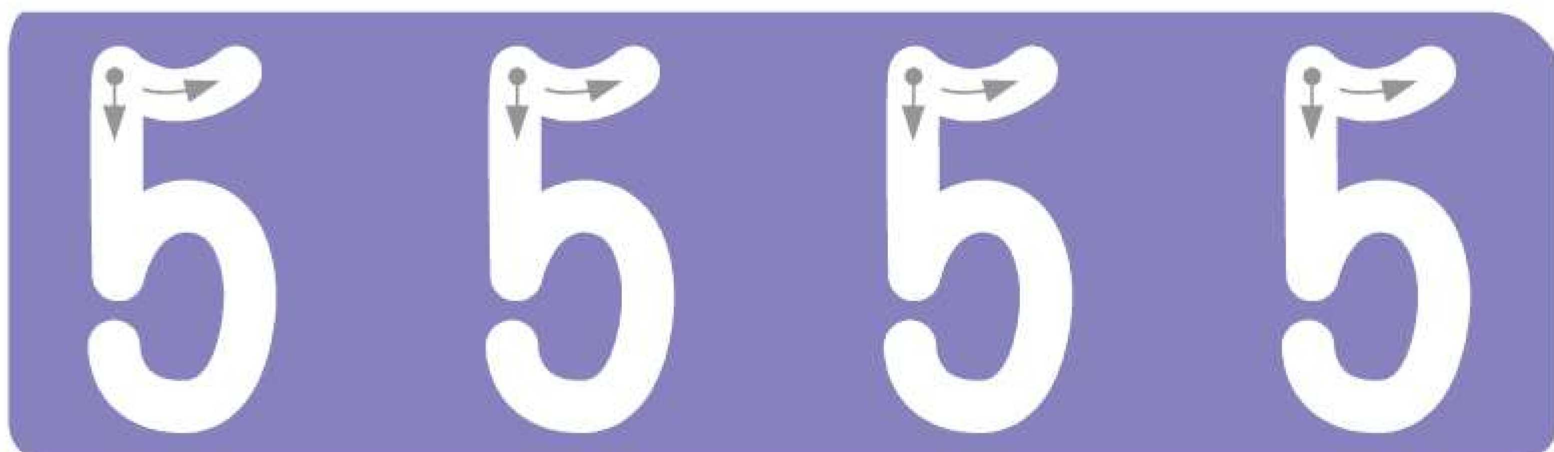

5



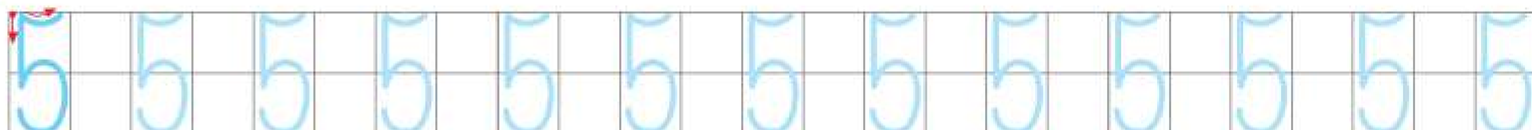
1. Pokoloruj pola oznaczone cyfrą 5.



2. „Napisz" cyfry palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.







1. Rycerz postanowił odczarować księżniczki zaklęte w żaby. Ile księżniczek już odczarował? Otocz czerwoną pętlą właściwą liczbę.

- Ile będzie księżniczek, kiedy odczaruje wszystkie? Otocz żółtą pętlą właściwą liczbę.



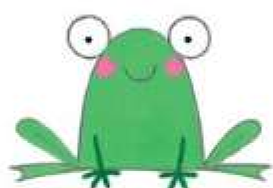
1 2 3 4 5

2. Napisz cyfry po śladzie. Policz palce i połącz każdą dłoń z odpowiednią liczbą.





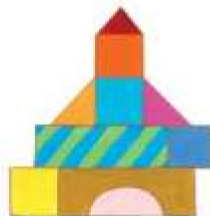
1. Popatrz uważnie na ilustracje w pierwszym rzędzie i zapamiętaj kolejność obrazków. Zakryj je i uporządkuj ilustracje w rzędzie drugim, rysując pod obrazkami odpowiednią liczbę kropek. Ustal w ten sam sposób kolejność obrazków w dwóch następnych grupach.

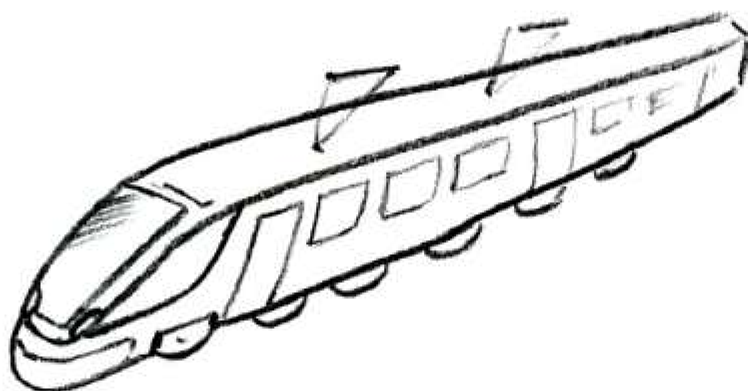
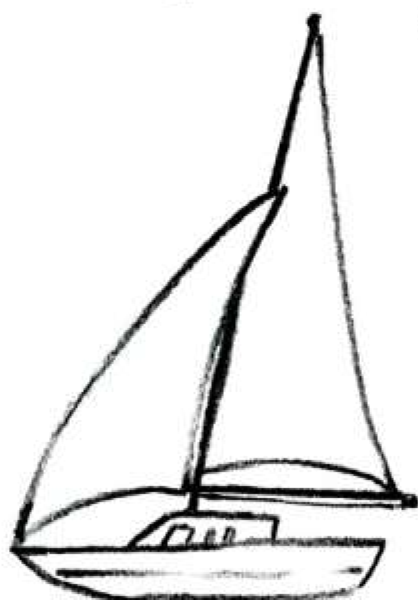
   

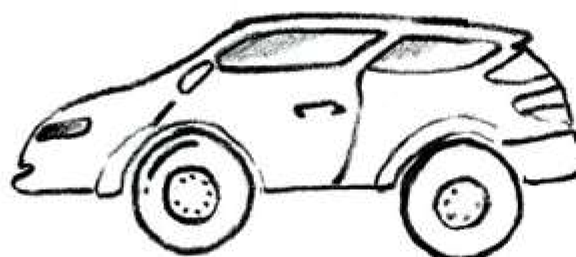
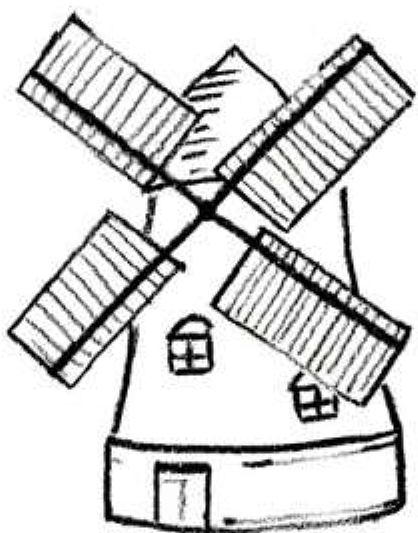
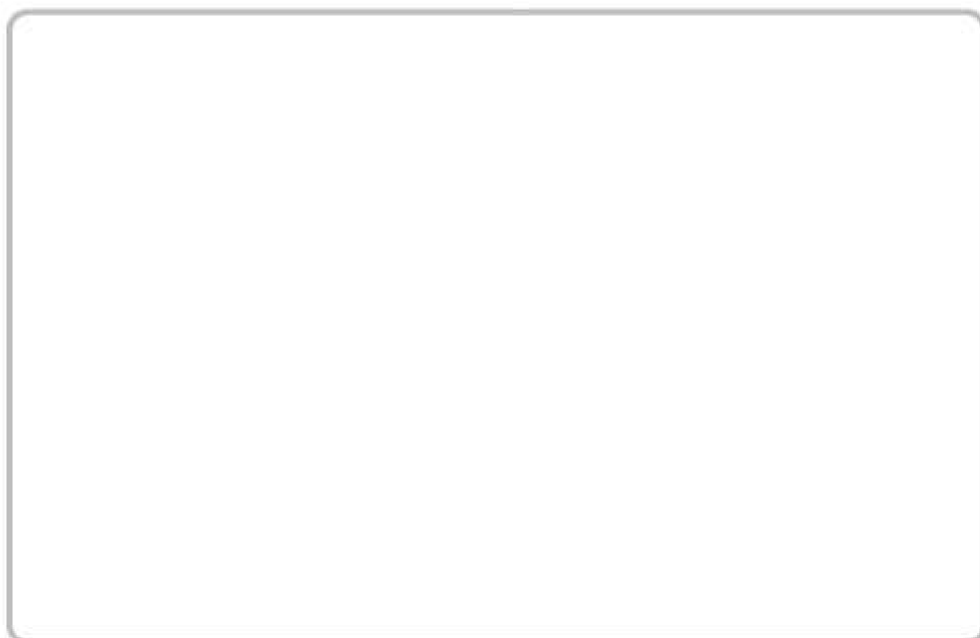
    

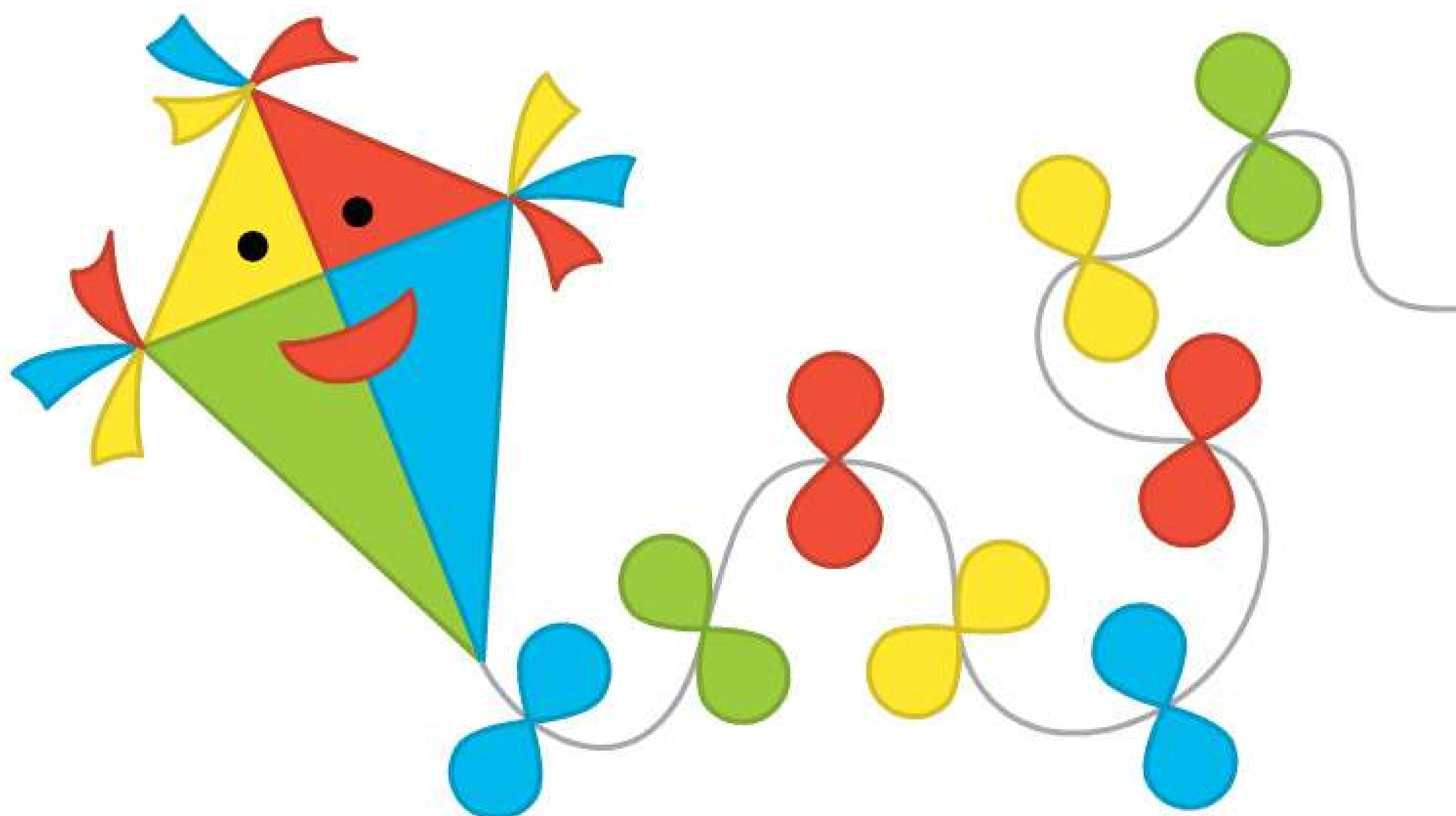
1. Powiedz, do czego wykorzystujemy wiatr. Obejrzyj ilustracje i pokoloruj te, które pokazują wykorzystywanie siły wiatru. Dorysuj coś, co lata dzięki sile wiatru.

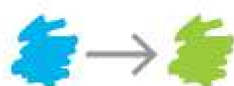
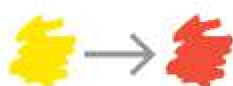
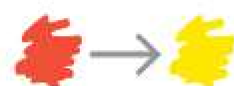


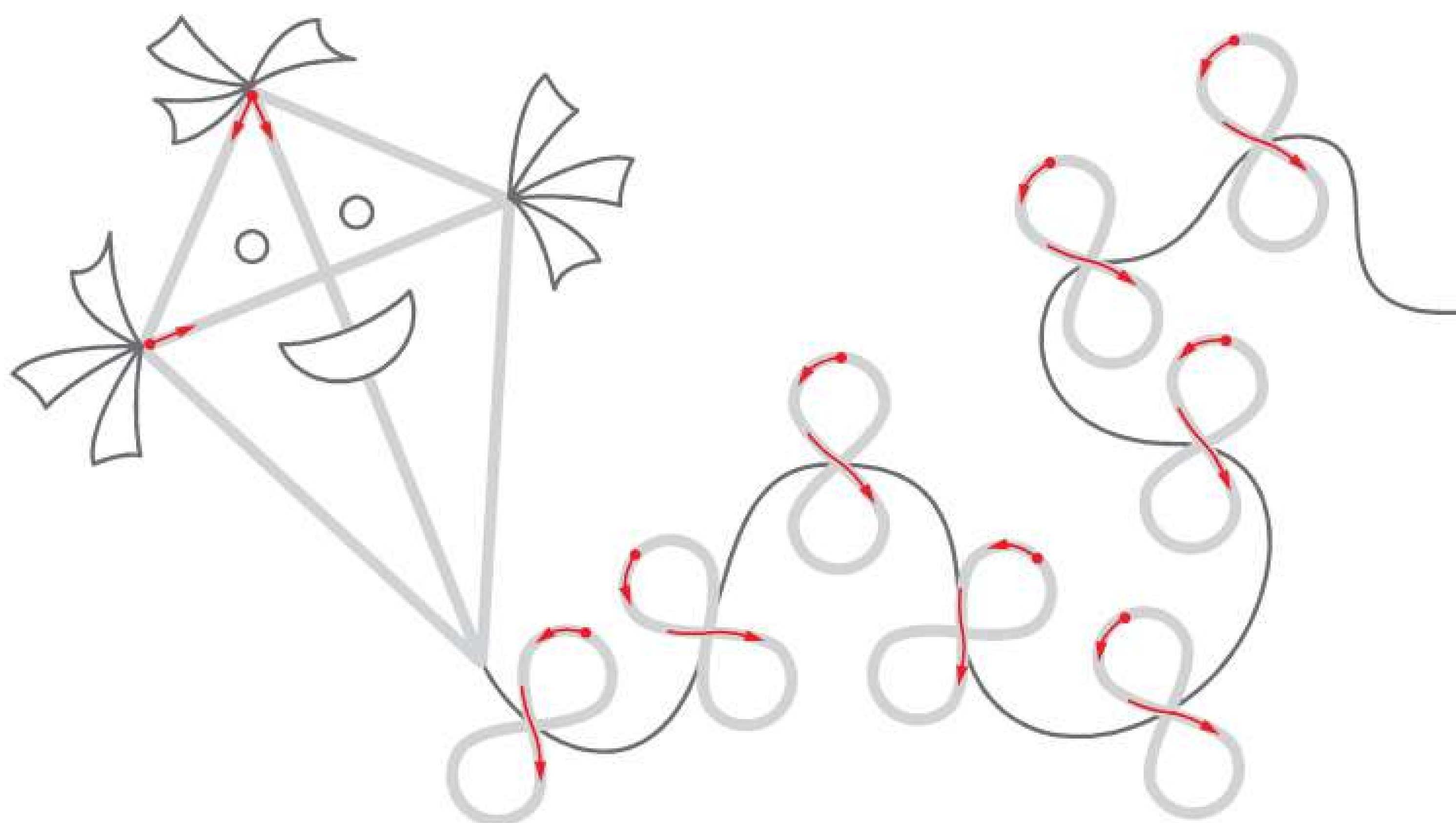



1. Narysuj po śladzie latawiec. Na ogonie kreśl po śladzie kokardki. Pokoloruj latawiec, zamieniając kolory zgodnie z podanym kodem.





u U

1. Podziel nazwy obrazków na głoski. Wklej litery u w odpowiednie miejsca.









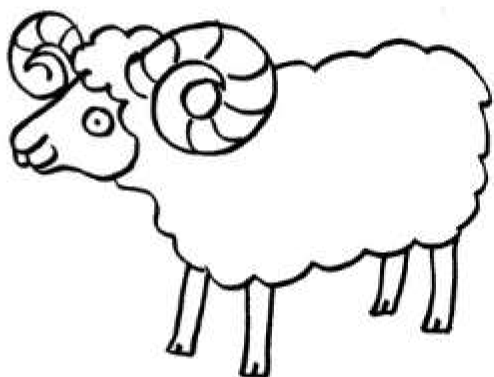
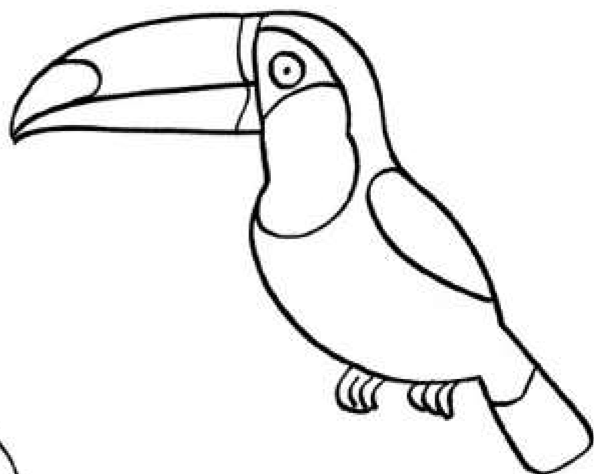
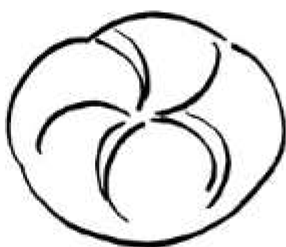
2. Odszukaj i otocz pętlami litery u.

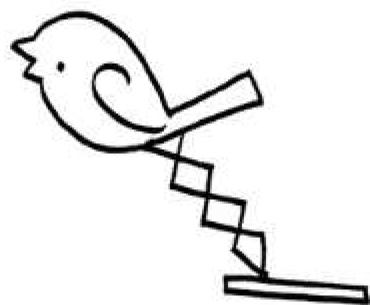
u t o s u k w u e l t u m u

3. Odczytaj sylaby. Pokoloruj okienka z sylabami, w których słyszysz u.

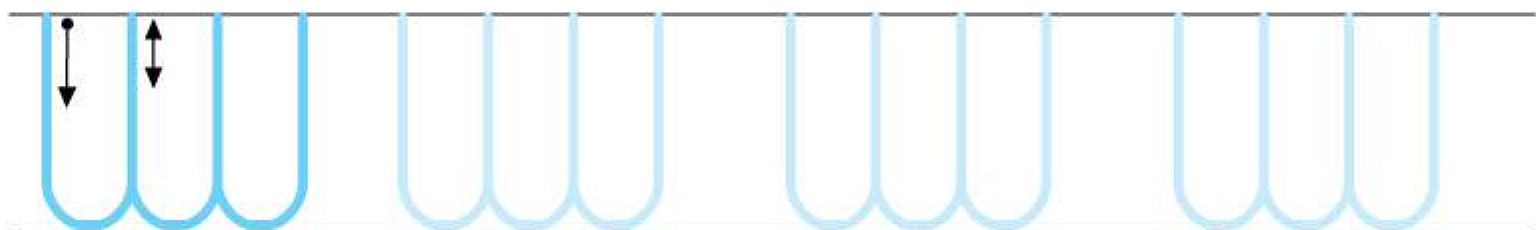
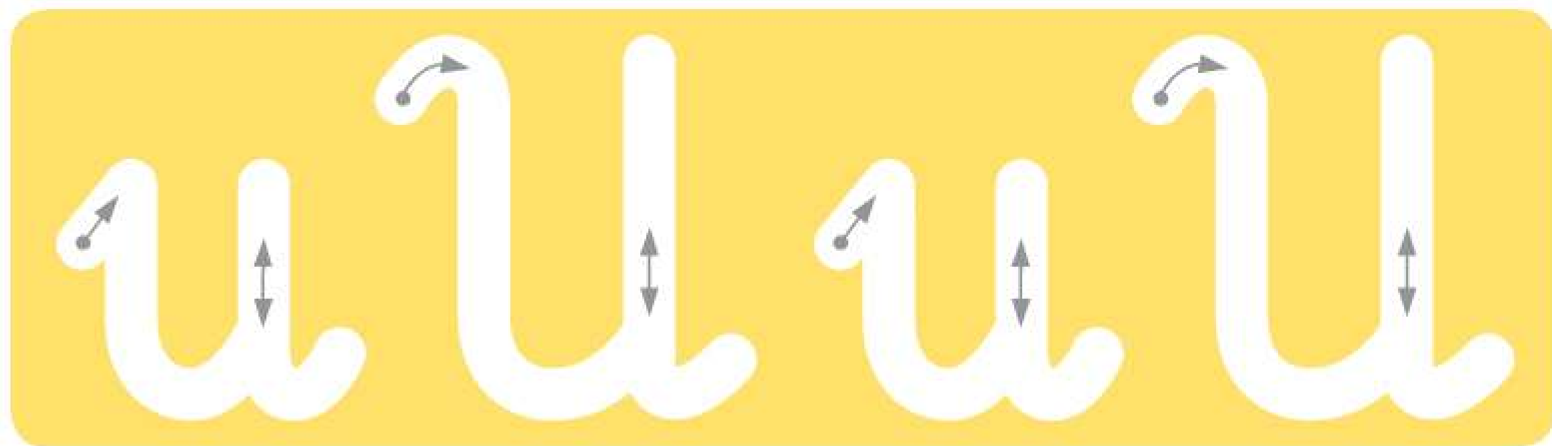
mu im tu lu am ut

1. Pokoloruj obrazki, w nazwach których słyszysz **u**. Narysuj pod obrazkami tyle kresek, ile jest głosek **u** w ich nazwach.

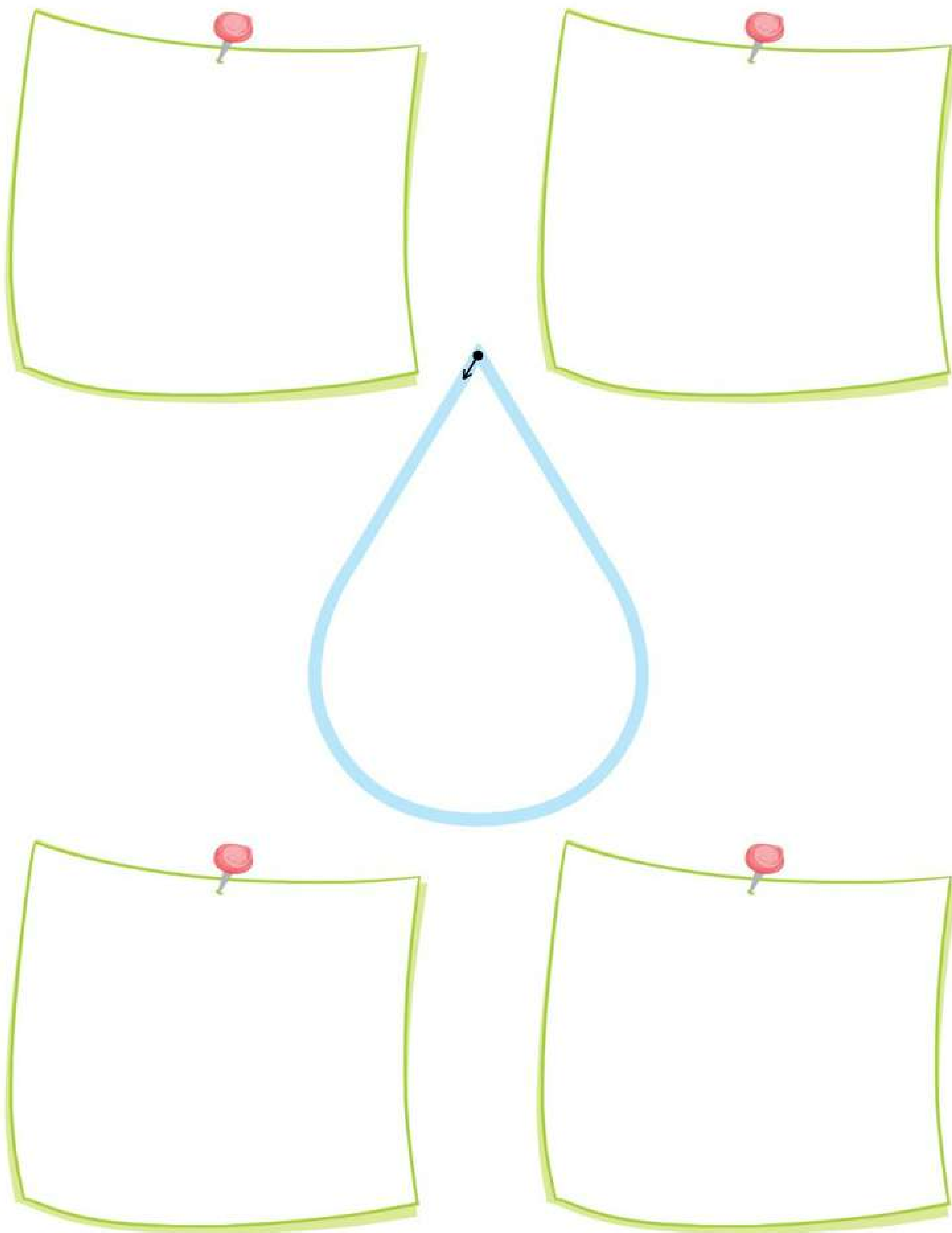




2. Narysuj szlaczek. „Napisz” litery palcem po śladzie, a następnie ołówkiem. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.

1. Woda może występować w różnych postaciach. Zastanów się, w jakich. Narysuj kroplę wody po śladzie, a na kartkach – przykłady występowania wody.



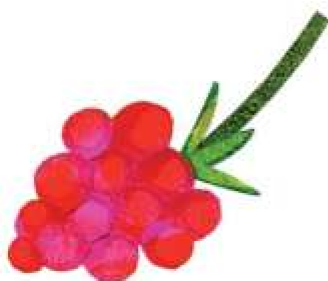
1. Otocz pętlami litery, którymi zaczynają się nazwy obrazków.

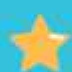
o a e

m t l

i m a



1. Odczytaj wyrazy i połącz z odpowiednimi obrazkami.

mata memo lala tama









2. Przeczytaj zdania i połącz je z odpowiednimi obrazkami.

Ola ma lale.
To lala Ela,
a to lala Tola.

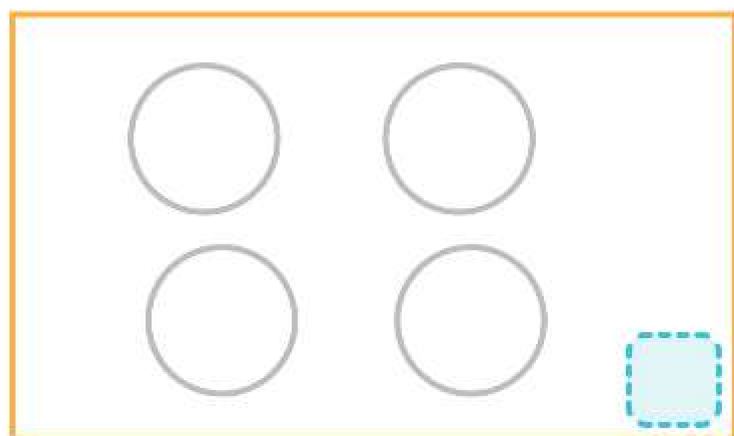
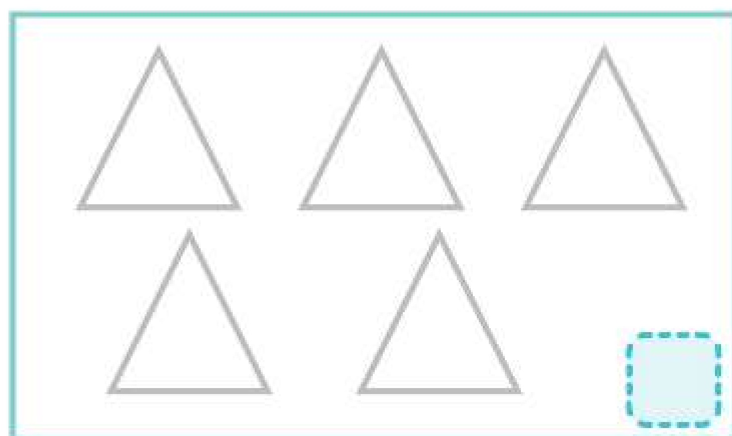
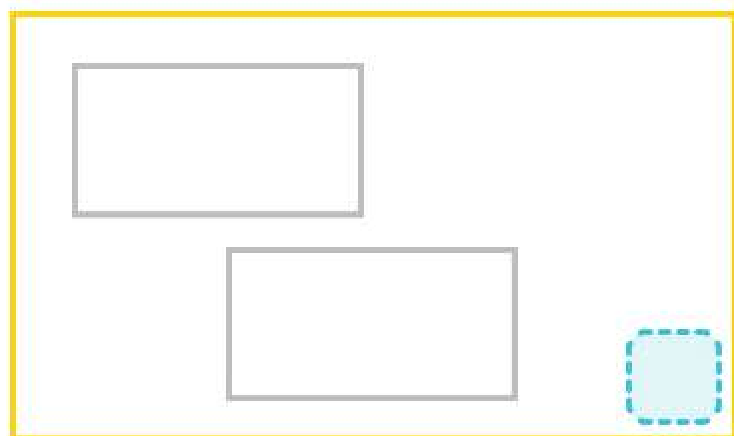
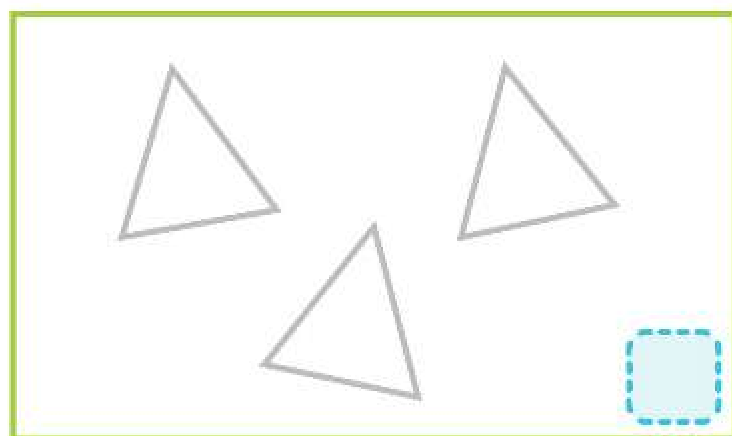


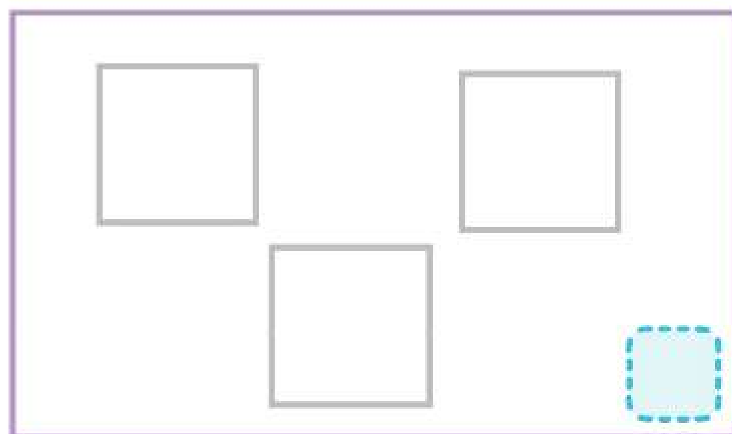
Emil ma .
To Tomi.
Emil tuli .



1. Policz figury w każdej ramce i wklej ich liczbę w okienka. Dorysuj dowolne figury w pustych ramkach zgodnie z podaną liczbą.

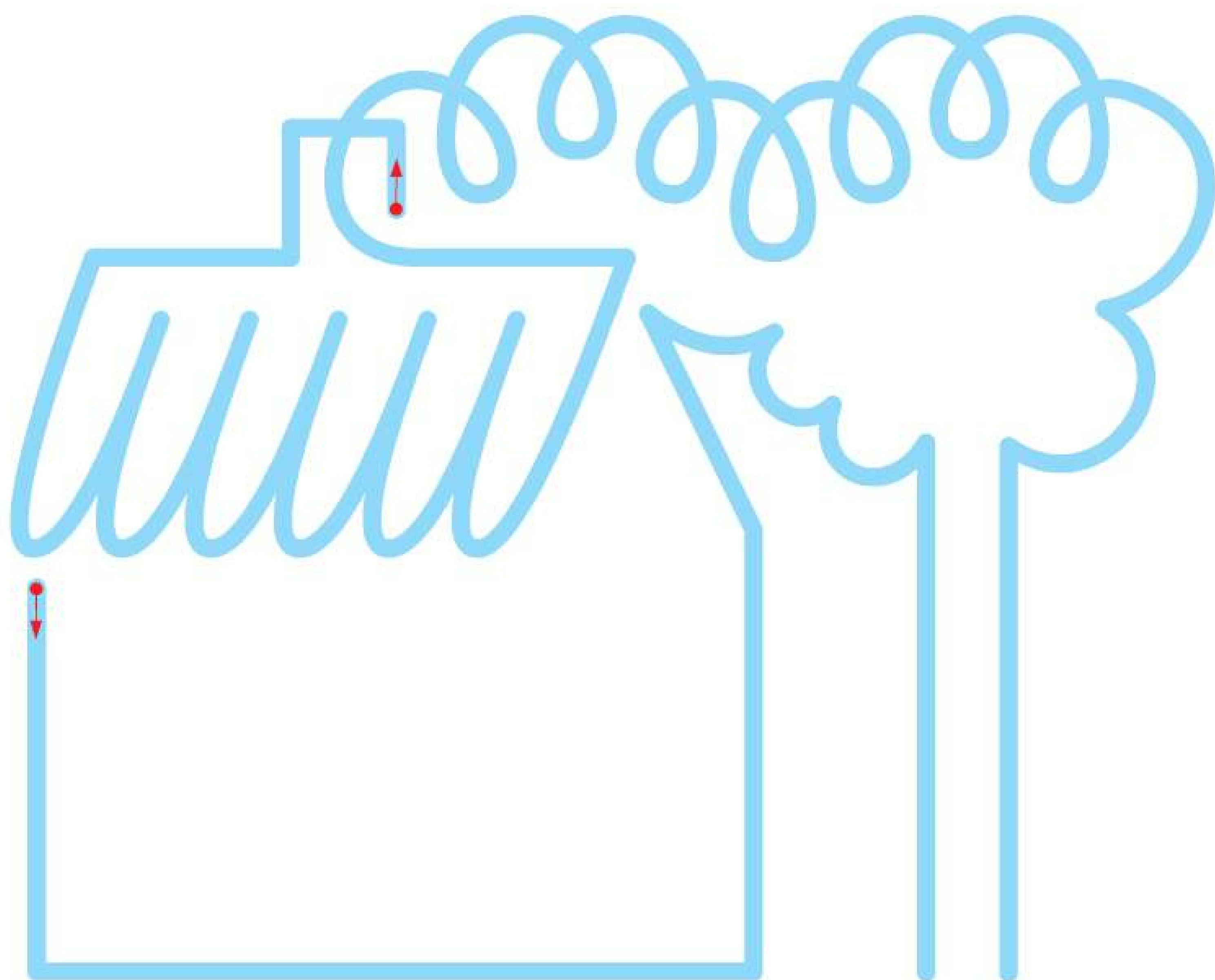
- Wskaż ramki, w których jest tyle samo elementów. W każdej parze pokoloruj figury na ten sam kolor.

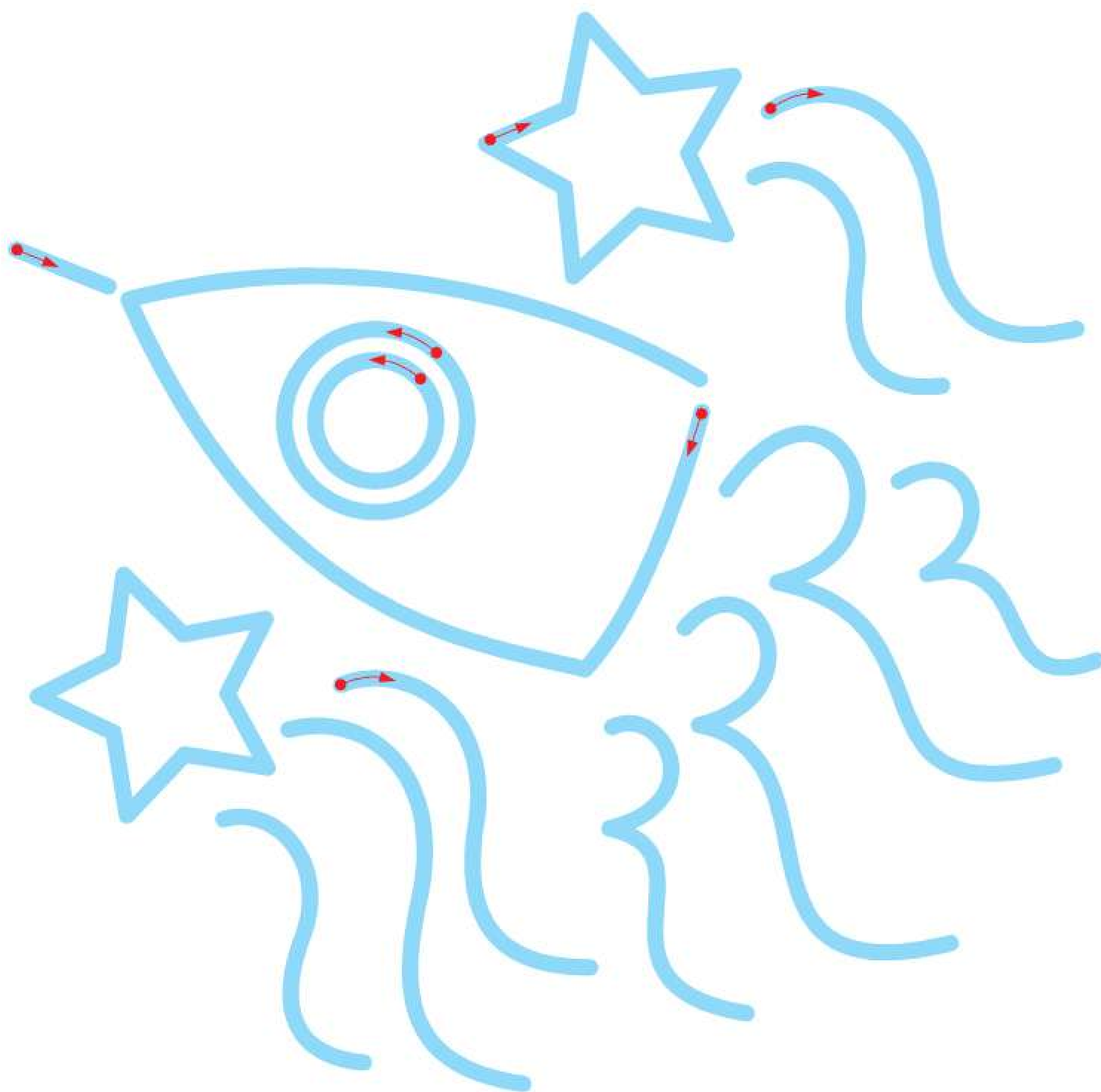





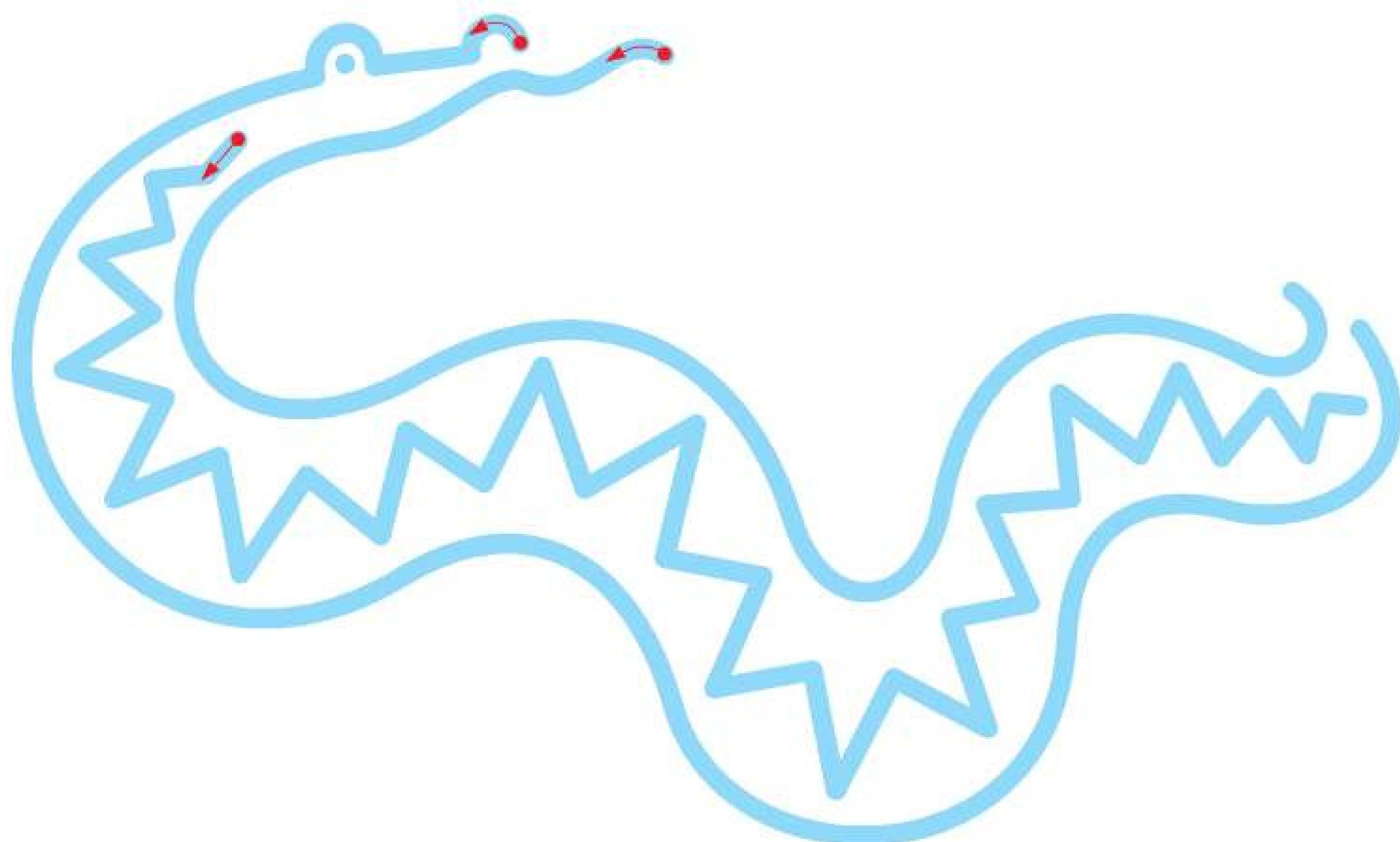

- Narysuj dom i drzewo po śladzie. Zaczynaj od kropek ze strzałkami. Podczas rysowania staraj się nie odrywać ołówka od kartki.
- Dorysuj dowolne elementy. Możesz pokolorować rysunek.

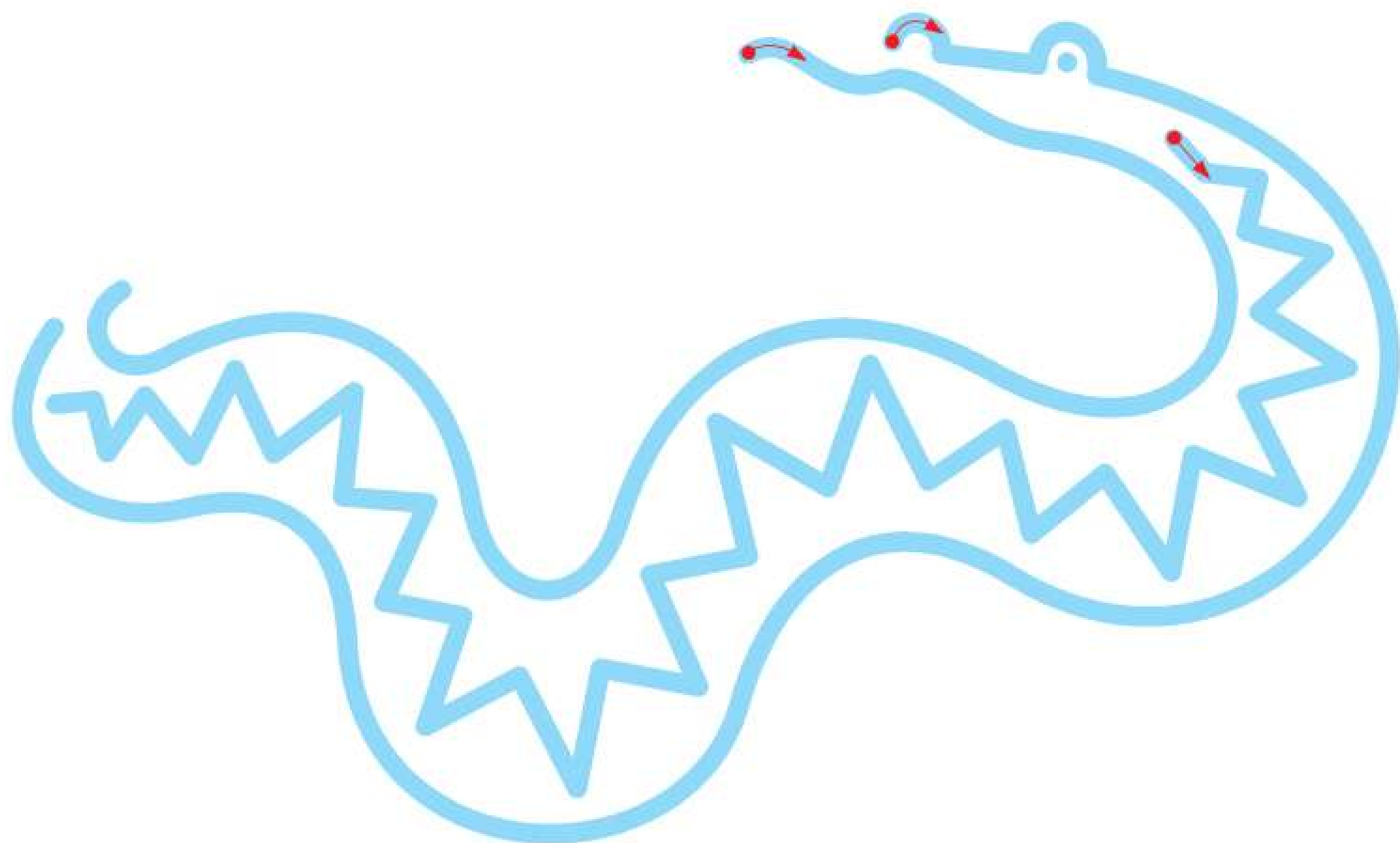


- Narysuj rakietę i gwiazdy po śladzie. Zaczynaj od kropek ze strzałkami.
- Możesz coś dorysować i pokolorować rysunek.

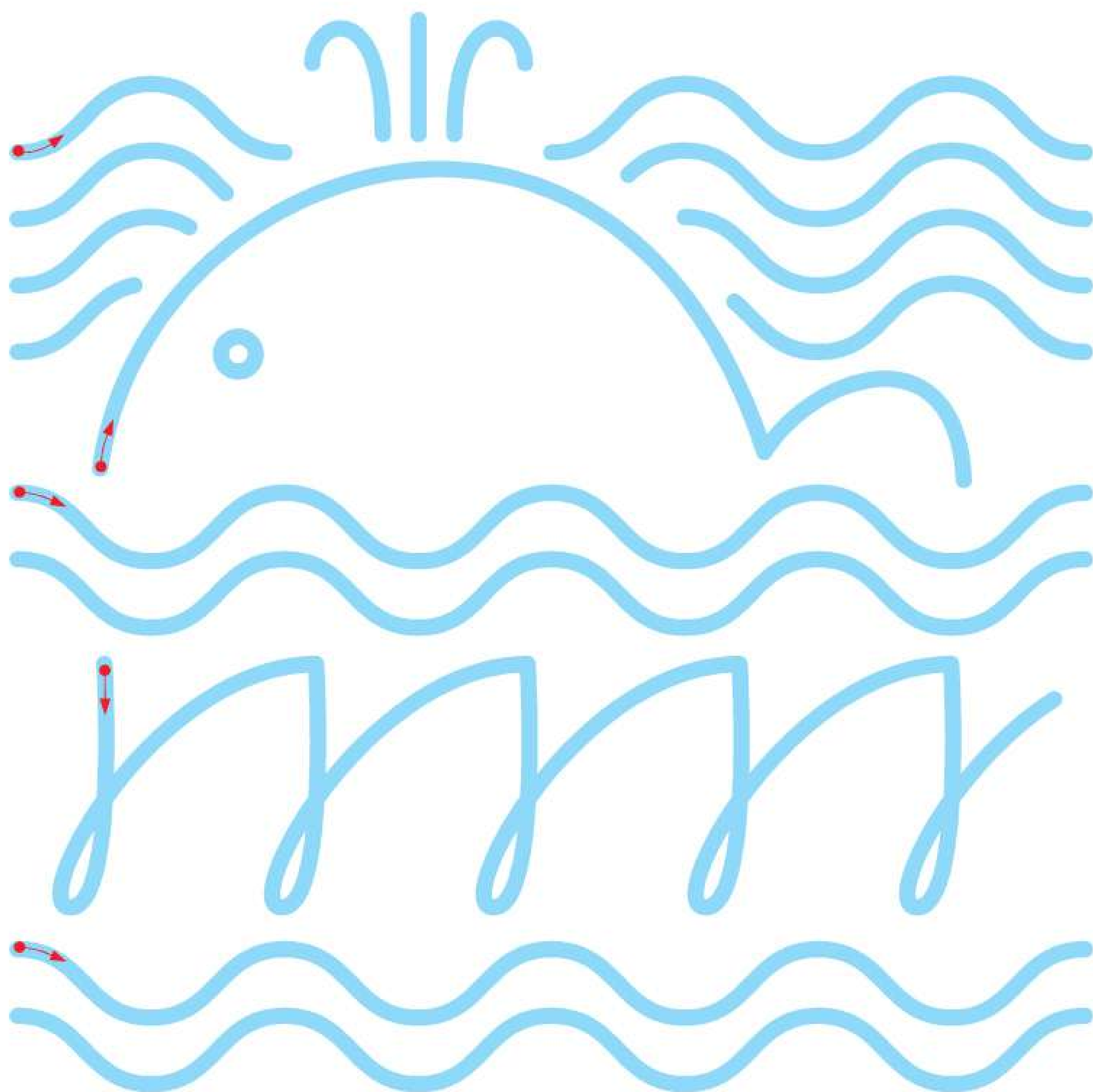


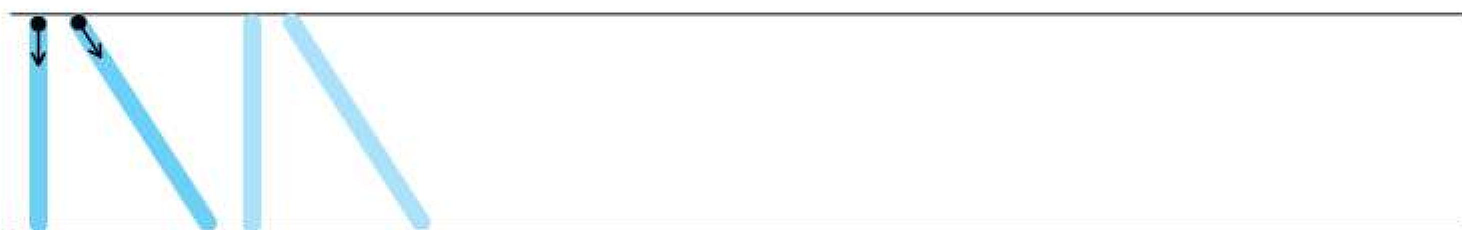
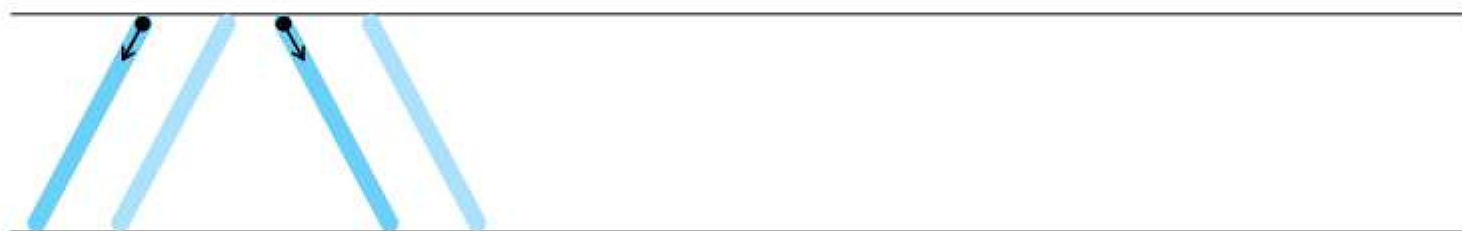
- Narysuj węże po śladzie. Zaczynaj od kropek ze strzałkami. Podczas rysowania staraj się nie odrywać ołówka od kartki.
- Każdego węża pokoloruj inaczej.

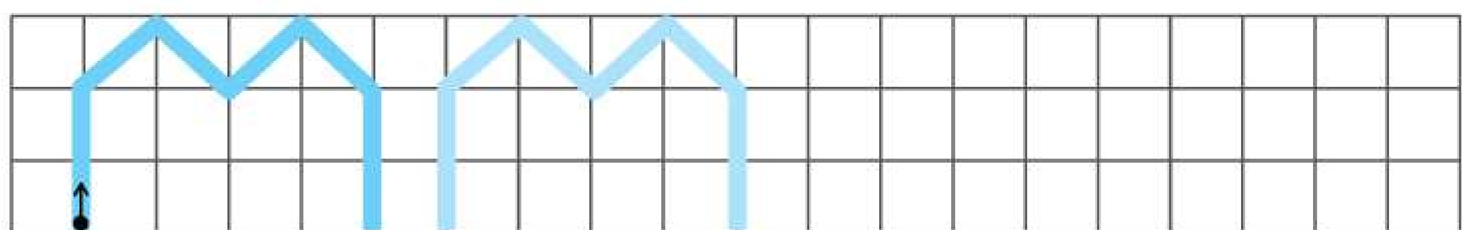
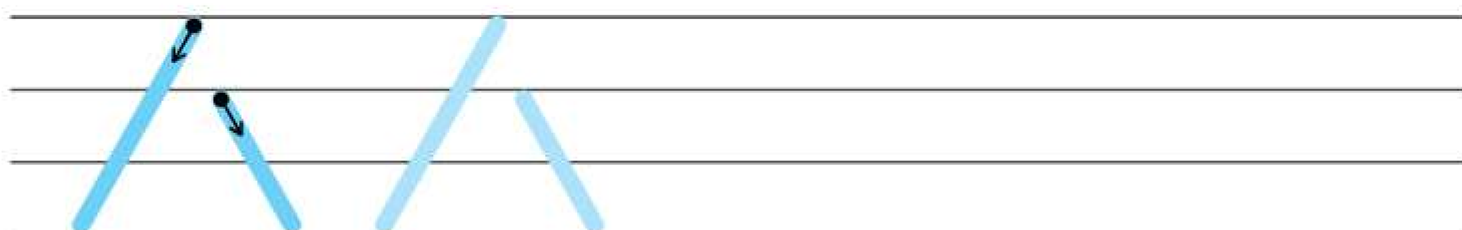
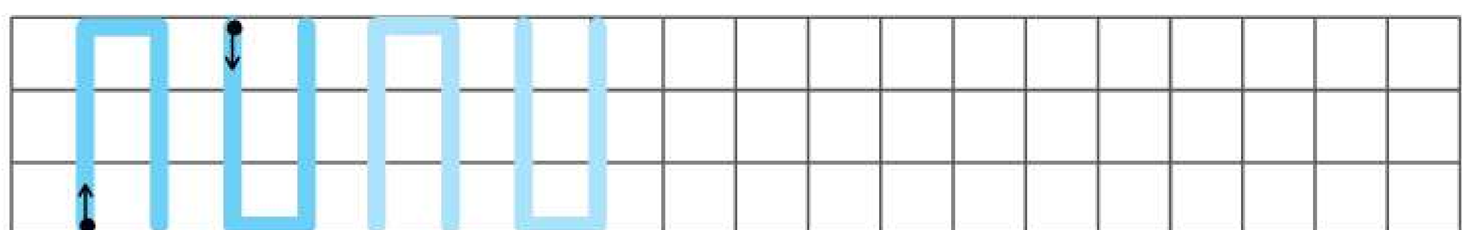


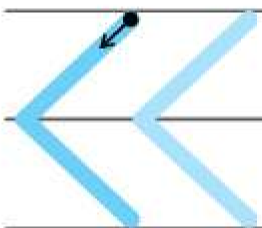


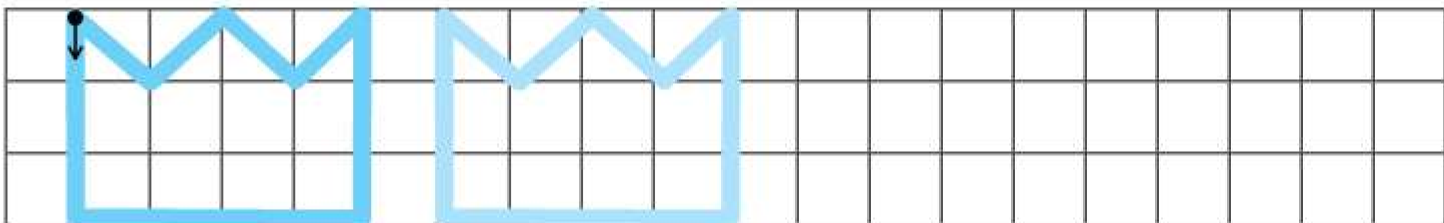
- Narysuj po śladzie wieloryba i fale. Zaczynaj od kropek ze strzałkami. Podczas rysowania staraj się nie odrywać ołówka od kartki.

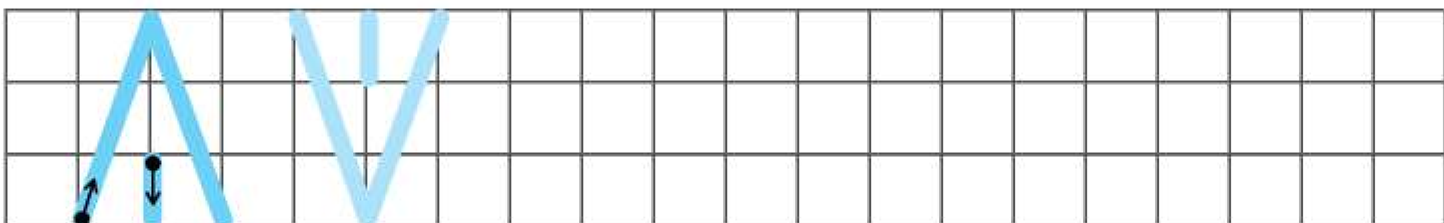


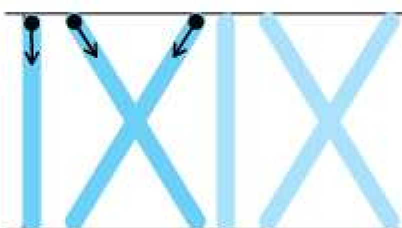



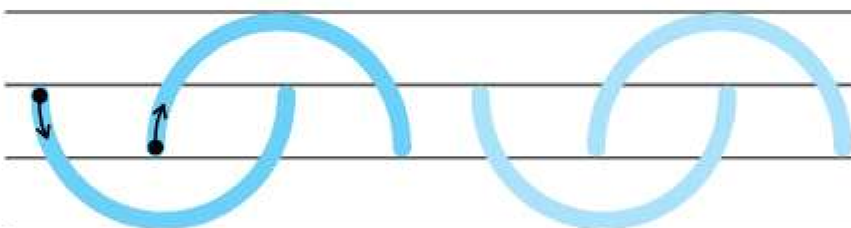





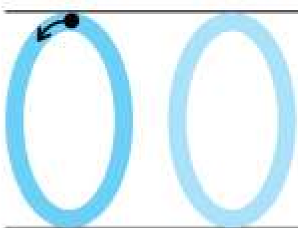


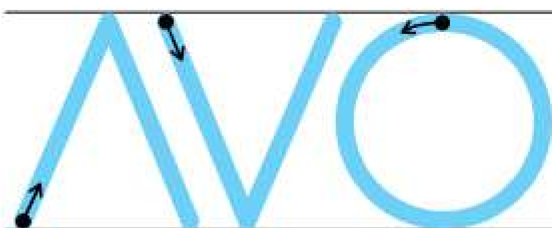












o o o o o o o o o o o o o

O O O O O O O O O O O

a a a a a a a a a a a

A A A A A A A A A

e e e e e e e e e e e e

E E E E E E E E E E E E

i i i i i i i i i i i

J J J J J J J J J J J J J

m m m m m m m m

M M M M M M M

t t t t t t t t t t t

T T T T T T T T T T

l l l l l l l l l l l l l

L L L L L L L L L L L

u u u u u u u u u u u

U U U U U U U U U

1 1 1 1 1 1 1 1

2 2 2 2 2 2 2 2

3 3 3 3 3 3 3 3

4 4 4 4 4 4 4 4

5 5 5 5 5 5 5 5

Kolekcja sześciolatka



ISBN 978-83-267-2758-0 (całość)
ISBN 978-83-267-2727-6
Wydanie drugie
Warszawa 2017

Autorzy: Michalina Krzemień (pamięć i uwaga, myślenie), Dorota Kucharska (sprawność manualna), Natalia Łasocha, Magdalena Ledwoń (wychowanie przez sztukę, edukacja społeczno-emocjonalna), Anna Pawłowska-Niedbała (edukacja matematyczna), Beata Pietrusiewicz (czytanie i pisanie), Marzena Prądzyńska (percepcja wzrokowa, przyroda)

Ilustracje: Marcin Bruchnalski: s. 16, 26, 31 (kubki), 47; Julia Burkacka-Mielcarz: s. 38; Małgorzata Cieślak: s. 59; Anita Graboś: s. 4, 6, 12, 17, 28 (ćw. 2), 34, 35 (ćw. 2), 57 (ćw. 1), 60; Elżbieta Grozdew: s. 10, 11, 30 (ikonki pogody), 44 (ćw. 2), 45 (ćw. 2), 46; Elżbieta Jarząbek: s. 21; Baj i Bajeczka na czwartej stronie okładki; Anna Junosza-Szaniawska: s. 31 (domino), 43, 51, 56 (mapa), 61; Małgorzata Koper: s. 55 (ćw. 2); Agnieszka Kowalska: s. 33 (bez kijków), 42 (ćw. 2); Tomasz Kozłowski: s. 23; Anna Sędziwy: s. 32; Elżbieta Śmietanka: s. 9, 15 (chłopiec), 24, 33, 63; Agnieszka Żelewska: s. 3, 5, 13 (ćw. 1), 65, 66 (ćw. 1); Magdalena Kozieł-Nowak: s. 52, 66 (ćw. 2); archiwum: 7, 13 (ćw. 2), 18, 19, 22, 29, 39, 45 (ćw. 1), 58, 64, 68–73.

Zdjęcia: BE&W: s. 50 (obraz, rzeźba), 53 (pomnik Smoka Wawelskiego); Forum: Jerzy Dudek: s. 50 (pomnik żubra); Getty Images/iStockphoto/GlobalP: s. 25 (kot); Getty Images/iStockphoto/Madllen: s. 37 (lody); Getty Images/iStockphoto/popovaphoto: s. 37 (jogurt); Nowa Era: s. 53 (mapa), 56 (mapa). PantherMedia/Matthew Benoit: s. 22 (apparat); PantherMedia/Nadezhda Bolotina: s. 28 (emu); PantherMedia/Jon Helgason: s. 48 (torba); Shutterstock.com: s. 8, 14, 22 (bez aparatu), 25 (bez kota), 27, 28 (bez emu), 30, 35 37 (bez lodów i jogurtu), 40, 41, 46, 48 (bez torby), 49, 50 (bez obrazu i rzeźby), 53 (godło, pomnik Syreny), 54, 56 (bez mapy), 62.

Las jesienią (Marzena Prądzyńska)
Projekt graficzny: Agnieszka Antoniewicz-Kruczek.
Zdjęcia: Alamy/jeż, czeczotka, sowa, dzik, sarna tyłem.
Prawa autorskie do zdjęć [(Maksim Shmeljov/rozkładówka z liśćmi; Mny-Jhee, andreiuc88/tło las; (vovan, Maksim Shmeljov, Mny-Jhee, melis, Madlen, cosma, Bara22, yuriy kulik)/liście na ziemi, Sukharevskyy Dmytro (nevodka)/żołędzie, Martin Bech/igły, andreiuc88/korzeń drzewa z lewej strony, andreiuc88/drzewo z lewej strony, goran cakmazovic/gałęzie z lewej strony (plan pierwszy), (Kuttelvaserova Stuchelova, andreiuc88/korzeń z prawej strony, Hydromet/drzewo z prawej strony, costas anton dumitrescu/wilk, Matt Gibson/lis, Besedin Igor/wiewiórka, Vishnevskiy Vasily/dzięcioł, IbajaUsap/sójka, Eric Isselee/sarna bokiem, Pavel Mikoska/zając, Henrik Larsson/mrówka, xpixel/kos, yuriy kulik/mrowisko)] 2013, wykorzystano, zgodnie z licencją Shutterstock, Inc.

Redakcja merytoryczna: Agnieszka Uścińska
Opracowanie redakcyjne: Agnieszka Uścińska
Projekt okładki: Elżbieta Grozdew
Projekt graficzny: Elżbieta Grozdew, Paulina Tomaszewska
Opracowanie graficzne: Elżbieta Grozdew
Realizacja projektu graficznego: Małgorzata Koper

Nowa Era Sp. z o.o.
Al. Jerozolimskie 146D, 02-305 Warszawa
tel.: 22 570 25 80; faks: 22 570 25 81
infolinia: 801 88 10 10 (z telefonów stacjonarnych)
58 721 48 00 (z telefonów komórkowych)
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl

Druk i oprawa: Color Graf Sp. z o.o., Gdańsk







LAS JESIENIĄ

- Poszukaj w wyklejance zwierząt mieszkających w lesie. Wklej dzika pod dębem, a wiewiórkę na drzewie.
- Nazwij wszystkich mieszkańców lasu i powiedz, czym się żywią.
- Wymień trzy zasady zachowania, które obowiązują w lesie.

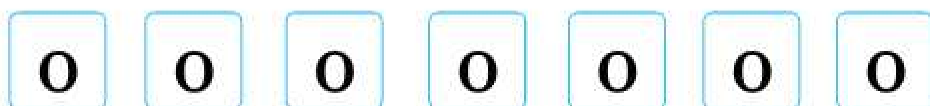
s. 4



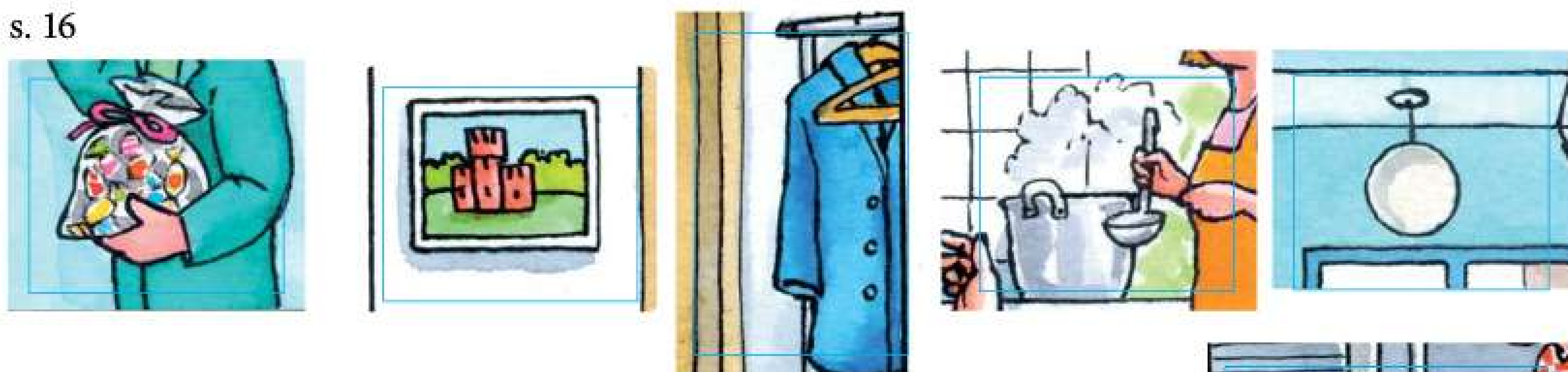
s. 9



s. 14 ćw. 1



s. 16

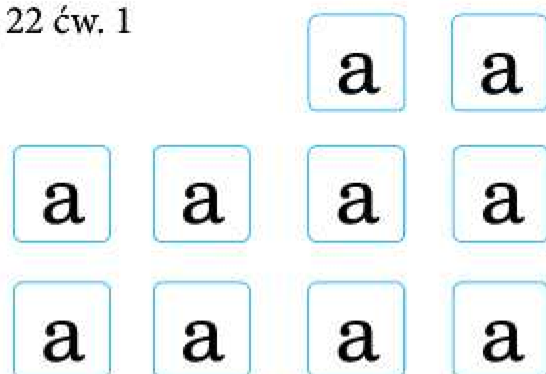


Las jesienią





s. 22 ćw. 1



s. 27



s. 28

e e e

s. 32



s. 35 ćw. 1

i i i

s. 41 ćw. 1

m m m m

s. 43

3 2 1 3 3 3

3 3 3

s. 45 ćw. 1

4

s. 45 ćw. 2

4 4 2 4 3 4









s. 48 ćw. 1

t t t t t

s. 48 ćw. 2

m	o	t		

t	o			a

	o	t	e	

	a		t	a

s. 51

3 1 2 4

s. 54 ćw. 1

l l l l

s. 62 ćw. 1

u u u u

s. 67

3 3 2 5 4

Kodeks przedszkolaka


1

Gdy bawisz się z dziećmi,
bądź miły dla dzieci.


2

Gdy chcesz coś pożyczyć,
to poproś o zgodę.


3

Gdy chcesz przejść przez jezdnię,
to zebrę znajdź w paski.


4

Gdy zgubisz się w mieście,
zapytaj o drogę.

ISBN 978-83-267-2727-6

